

boNUS

NAŠ JEDINI ČASOPIS O IGRAMA ZA KONZOLE

**Deus Ex:
The Conspiracy**

PS2
PlayStation 2



SILENT HILL 2

Fatal Frame

PS2
PlayStation 2

Project Gotham Racing



Mad Maestro

PS2
PlayStation 2

Penny Racers

PS2
PlayStation 2

Worms Blast

PS2
PlayStation 2

Rayman Rush



Kick Boxing



TEKKEN 4



SPIDER-MAN

Još igara za PS2 na DVD-u • Vesti • Trikovi • Najnoviji opisi • Retro
BESEDIN • Pomagajte drugovi • Kompletno rešenje: Soul Reaver 2
Pokemon Mini • Poklon poster • DVD • Najbolje igre ikada za PSX

broj 23 • godina III
cena: 150 dinara

CG: 2 € • BIR: 6 KM • MAK: 100 DEN

ISSN 1450-8400



9 771450 840003

NAJMANJA KONZOLA NA SVETU



Ne samo najmanja konzola na svetu,
nego i jedna od najčudesnijih.
Izaberite svoj Pokémon i zabava može da počne!

Nintendo®
Pokémon mini



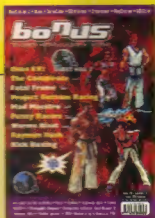
55 € *



** Krediti na 24, 36 meseci u saradnji
sa Jubankom a.d. Beograd*

BeaSoft

Gospodara Vučića 160, Beograd • Tel: 011/ 30 45 700, 30 45 701
Svetogorska (Lole Ribara) 47, Beograd • Tel: 011/3222 606
Miletićeva 36, Novi Sad • Tel: 021/ 617 038, 064/117 53 36



Broj 23 • Godina III

boNUS
NAJNOVIJE ČASOPIS U DOMU ZA KOŠARKE

Osniivač i izdavač:
P.A.Z.I. Press

Glavni urednik:
Miljan Lakić

Grafički urednik:
Dragan Grubić

Grafička priprema:
Splićo, Valentin Šalja

Izvršni menadžer:
Aleksandar Vasović

Marketing:
Gordana Cvetković
tel: 011/340-77-12
064/1834-813

Redakcija:
Miljan Lakić, Splićo

Ilustracije:
Valentin Šalja

Sekretarica redakcije:
Sanja Jeremić

Lektura u ovom broju:
Jovana Erčić

Saradnici u ovom broju:
Uroš Tostić, Mihailo Tešić,
Kemrit, Miroslav Dordević,
Miloš Marković, Igor Šimić

Kako nas možete kontaktirati:

Adresa:
BONUS, Poštanski Fah 32,
11050 Beograd 22

e-mail:
bonus@exenet.yu

Telefoni i faks redakcije:
011/340-77-12 i 340-77-36

Pretpiata:

za detaljnije uslove pretpiate
pogledajte stranu 39

**SLEDEĆI BROJ ČASOPISA ĆE
SE POJAVITI NA KIOSCIMA
25. juna 2002.**

I opet panika pred golom!

Svaka čast svima, ali nama posebno! Uprkos svim komplikacijama uspeli smo da realizujemo časopis na vreme za šta više ne znam kako treba da zahvalimo. Ali glavno je da smo tu i da smo spremili dovoljno materijala da uživate u ovom broju kao i u prethodnima.

Takođe smo napravili izvestan broj izmena u časopisu, od kojih smo neke uradili na Vaš zahtev (zbog čega smo jako zadovoljni, a nadamo se da ćete i Vi biti), a neke smo bili prinuđeni da uradimo (zbog čega smo jako nezadovoljni, a ispravićemo se sasvim sigurno već u idućem broju). Neke od tih izmena su čisto kozmetičke prirode, i takvih izmena ćemo imati sve više jer je sasvim normalno da kako rastemo da se tako i menjamo, dok su neke suštinske. Kada su u pitanju ove druge, znamo da je to balansiranje na tankoj žici ali smo apsolutno spremni da preuzmemo taj rizik.

Znači imamo sledeće bitne promene...

Uroš je dobio novu rubriku! Nazvali smo je Besedin, jer je Uroš pravi besednik kada su mnoge teme u pitanju. Nastojaćemo da njegove ideje usmeravamo da nam se ne bi ponovila situacija sa rubrikom "Brate u kom si fazonu?".

Na našu i Vašu veliku žalost u ovom broju NEMA stripa. Tužna istina. Kako se to dogodilo je duga priča, ali stvari stoje tako. Za idući broj ćemo IMATI najbolji strip do sada!

Dužan sam Vam takođe jednu veliko objašnjenje u vezi sa prošlim brojem. Radi se o temi broja koja je izazvala nevideno interesovanje među čitaocima a i šire. Da, znate vi dobro - u pitanju je Ž-Točak! Eh... Svima Vama koji ste stvarno pomislili da je pomenuti tekst istinit moramo srušiti iluziju. Ž-Točak ne postoji! I to je još jedna tužna istina. Tekst koji je naš saradnik Deki Piličević osmislio, napisao i realizovao je samo jedna velika šala, koja čak nije ni stigla na vreme, jer je ona bila tempirana upravo za 1. april kada je Bonus trebalo da bude na kioscima. Međutim, zbog već poznate situacije, došlo je do odlaganja, ali kako je ceo prilog bio jako zanimljiv i kontroverzan internim dogovorom smo odlučili da tekst ipak ide. Kao posledicu takve odluke imali smo bezbroj telefonskih poziva na redakciju od strane mnogobrojnih znatiželjnika, kao i od Nevernih Toma. Kakvi su se sve komentari čuli nije čak ni za priču...

Sledeća stvar koju smo napravili zbog toga što ste Vi to tražili je rubrika Veliko Znanje, koja će se protezati kroz nekoliko narednih brojeva. Da, napravili smo listu najboljih igara za Sony PlayStation jedan SVIH VREMENA! Taj pregled ćemo dati po žanrovima tamo gde je to moguće, a za one igre koje je teško svrstati u određeni žanr ćemo već nekako naći rešenje.

Imamo i još jednu novu rubriku koja će se baviti velikim fenomenom - serijalom Final Fantasy od samih njegovih početaka. Nadamo se da će ona doprineti da FF stekne nove obožavaoce.

Do sledećeg broja, pozdrav

Miljan Lakić



reč urednika

boNUS

03

Silent Hill 2

19

Golden Sun

60

Rayman Rush

63

Tekken 4

22

mi i vi na ti	06
vesti	08
Tema broja: Top liste za PSX.	12
Nešto ste što dugo čekali - od ovog broja objavljujemo po nekoliko top lista najboljih igara svih vremena za PlayStation jedan po žanrovima...	
na vidiku	14
nove igre	19
nekad bilo	70
evo rešenja	73
Nastavljamo sa "horor" žanrom. Vaš izbor - Legacy of Cain: Soul Reaver.	
trikovi	84
mali oglasi	89
pokemon mini	90
Testirali smo "malo čudo", najmanju konzolu - pokemon mini.	
film i DVD	92
Nova akciona drama sa Denzel Washingtonom u glavnoj ulozi - John Q.	
(ob)nove igre (II)	94
Nastavak spiska svih naših opisa...	
pomagajte drugovi	96
Nova akciona drama sa Denzel Washingtonom u glavnoj ulozi - John Q.	
top lista	98

Sony Playstation

Alfred The ChickenMM	68
Cardinal Syn	70
GP Challenge	67
Kick Boxing	65
Rayman Rush	63
USA Racer	64
Yu-Gi-Oh	66

PlayStation 2

Army Men RTS	32
Blood Omen 2	34
Desu Ex	36
DNA Dark Native Apostle	44
Downforce	14
Eye Of Extinction	38
Fatal Frame	42
FIFA World Cup 2002	15
Fireblade	55
Hilman 2	16
Kings Field: Ancient City	26
Lair: Angel of Darkness	17
Mad Mantis	48
MIB: Alien Escape	16
Mix Superfly	18
Penny Racers	54
Police 24/7	46
Pro Rally 2002	28
Savage Skies	30
Silent Hill 2	19
Spider-Man	40
Tekken4	22
Tiger Woods PGA 2002	33
Top Angler - IS	53
World Of Outlaws: Sprint Cars 2002	28
Worms Blast	56

Game Boy Advance

Counter Terrorist Spec. Force	14
Go Go Beckham	15
Golden Sun	60
Pocket Music	61
Wizards	16

GameCube

Animal Reader	57
Godzilla: Destroy all Monster's Melee	14
Time Splitters2	15

X Box

Baraban	14
Death Row	17
P.O.W. - Prisoner of War	15
Project Gotham Racing	58
Star Wars: Knight of Gold Rep.	17
Superman	18
Terminator - Down of Fate	16
Toxic Grind	14

Spisak oglašivača :

Beograd on line	7
Beosoft_2, 11, 27, 29, 49, 52, 72, 99	31
Cyber Space	35
Gamer	47
GL Soft	53
Goglio Game Boy	43
Master Import	93
Mobilija	32
NT Games	7
PC Petak	18
SC Net	5
Spring	89
Telefonski servis Pobjednik	41
Teleport	25
Sve Moje Zvezde	

Prodaja igara i
igračkog Hardvera




SPRING GAMES

Konzole: PS2 i PSone
i dodatna oprema:

- džojstici
- memorijske kartice
- N PAL konvertori
- Volani, pištolji
- i još mnogo toga...



Najveći izbor igara za:

- Sony 
- Segu  Dreamcast
- Sony 

Popusti na malo  +  i na veliko.

*** Game Boy Advance, kao i igre za njega ***



MAGIC

The Gathering

Starteri, boosteri, protectori,
kockice, figurice, D&D knjige,
karte na komad ...

THE LORD OF THE RINGS

POKÉMON

Turniri, lige i ostala takmičenja u klubu "SPRING"
tel: 011/3115210
YUBC 10D lok. 107

Harry Potter



MI SMO EVROPA

Imam jedno pitanje za vas koje mi je vrlo važno i stvarno bih vas zamolio da mi na to pitanje iskreno odgovorite!

Moću da kupim konzolu nove generacije ali ne znam koju. Razmišljam se između GameCube-a i PlayStationa 2!

Pitao bih vas koja od ove dve konzole ima bolji odnos cena-kvalitet i koja će (po vašem mišljenju) imati bolje igrice? Čuo sam da se neće praviti kopije igrara za GameCube, pa ću morati da kupujem originale (koliko će biti cene originala?) i šta će biti sa igrara koje su na DVD za PlayStation2 (koliko će cene biti???)

Odgovor bi mi stvarno mnogo značio!!!

HYALAAAA!!!

P.S. Časopis čitam od samog početka i mogu vam reći da ste stvarno jedan od najboljih časopisa ovog tipa u Evropi!!!

Marko Radovanović

boNus Marko, naš posao se sastoji od verodostojnog i objektivnog predstavljanja svake konzole i igrice pojedinačno. Dakle, kada bi ti mi sada rekli kupi PlayStation 2 ili kupi GameCube, šta bi to značilo? Desilo bi se to da bi mi otvoreno stali na stranu neke kompanije a to niti nam je posao niti je korektno. Mi ti možemo samo skrenuti pažnju na neke stvari koje su recimo na našim prostorima važnije nego neke druge. Recimo cena igrara!

Odnos cena-kvalitet. Možemo ti reći ovo - od 14. maja ove dve konzole na Zapadu koštaju ISTO! 200 EVRA! A imao si dovoljno prilike da pročitaš o hardverskim mogućnostima. Ako si baš zaboravio, GameCube JESTE hardverski moćnija konzola od PlayStationa 2. Ali hardverska nadmoć nikad nije bila presudna u uspehu određene konzole.

Kopija igrara za GameCube neće biti 99%! Cene originala za PlayStation 2 ovde ti još uvek ne možemo reći jer ih NEMA. Igrice koje su na DVD formatu za PlayStation 2 su stigle i do nas. Još od prošlog broja smo počeli sa predstavljanjem istih. U prošlom broju smo objavili Metal Gear Solid 2, a sada Silent Hill 2. Cena DVD kopije je oko 20 evra sa tendencijom pada.

Ž PRVI PUT

Želim samo da pitam kolika će da bude cijena Ž Točka i da li će neka od

stranih kompanija razvijati igrice za nas.

Ž DRUGI PUT

Čao, Bonuse. Pismo ne morate da mi objavljujete, samo mi odgovorite mailom na ova pitanja.

1. Da li stvarno postoji Ž Točka? (čisto sumnjam)

2. Ako postoji, da li bi vredelo čekati njega, a ne kupovati Xbox i Gamecube?

3. Kad će izaći i koliko će koštati?

4. Šta mislite, valja li kupiti GameCube, pošto ja to planiram?

5. Video sam da u Beosoftu GameCube košta 300 evra. Ima li negde jeftinije? (pošto u kasi svinjici imam samo 250 evra)

6. Da li će postojati kopije igrara za GameCube?

7. Šta je Satori jo po nacionalnosti (neću nikom da kažem, obećavam)

Ostanite najbolji, ali nemojte više da kasnite.

Marko iz Kruševca

boNus 4. Valja kupiti GameCube. Valja kupiti PlayStation. Valja kupiti Xbox. Valja kupiti Ž.

5. Svaka čast tvojoj kasi svinjici. Mnogi članovi redakcije ti zavide na tvojoj kasi svinjici.

6. 99% ne.

7. ...

I još jednom se izvinjavam zbog kašnjenja.

PROJEKAT Ž

Poštovana gospodo,

Nadam se da ne mislite da su vas ljudi shvatili ozbiljno. Kakav je to "Ž - Točka"? Bez obzira na sve šala je dobra i moj prijatelj Boris koji drži klub za igranje na konzolama u Subotici, i ja smo se dobro nasmejali. Nudimo vam da kao svaki ozbiljan tehnološki projekat koji se prvo stavlja na pilot testiranje na malom uzorku pre nego što počne sa masovnom prodajom, u taj klub "postavimo" nekoliko "Ž - Točkova" za probu, naravno uz vašu dozvolu i da vi kasnije objavite rezultate tog pilot projekta.

S obzirom na performanse "Ž - Točka" interesovanje mora biti ogromno.

Očekujemo da nam odobrite ovaj pilot projekat i da se detaljno dogovorimo oko saradnje.

U nadi da ćemo se svi još malo zabav-

iti pozdravljajući vas Boris i Dragan iz Subotice.

boNus Hvala Subotici. Za saradnju ćemo se dogovoriti.

DRAGON BALL

Ž Zdravo bonusovci!

Šta ima kod vas. Imam nekoliko predloga i pitanja.

1) Mogli bi ste da ubacite jednu stranu sa raznim anketama (u svakom broju po jednu). Na primer: U sledećem broju mogla bi da bude anketa "Osmisljeni lik iz igre". Na primer: Kid/Chromo Cross, Lara Croft/Tomb Raider ...

2) Stavite u dnu rubrike "Mi i Vi na ti" odgovore na pitanja koja nisu objavljena i to u najkraćim tezama. Znači napisajte ime autora pisma i odgovorite (najkraće moguće).

3) Stavite kod igrara za PS1 (imate: ime, izdavač, sistem i žanr). Predlažem da stavite (uz gore nabrojano) i mogućnost igranja na PS2.

4) Da li postoji neka igra vezana za Dragon Ball (za PS1 i PS2)? Ako da, koje po mogućstvu napišite žanr.

5) Ocenio poset FF9 i CC. To bi bilo. Ostanite mi zdravo Bonuse, Kriline i proročice Babu.

Soul_Cutter(Bojan)

boNus 1. Od sledećeg broja...

ANKETA. OK! Evo jednog predloga čitaocima. Nemojte da vas strogo definisano pitanje na anketnom listiću spustava. Slobodno napišite svak vaš komentar za koji mislite da bi mogao da pomegne da naš časopis bude još bolji.

2. Hmmm. Dosta komplikovano. Često su pitanja toliko duga i složena a odgovori vrlo kratki. Ko bi to onda razumeo?

3. To i nije toliko važan podatak većini igrača... Potrudimo se da razmislimo šta bi još od podataka moglo biti od koristi. Uopšteno, PAL igre imaju šanse da prorade na PS2. NTSC nemaju nikakve šanse da rade na PS2.

4. Postoji. Dragon Ball Z i Dragon Ball Final Bout. Obe za PSX.

5. Kad bi nam rekao šta je CC možda bi ga i objavili.

PRVI BIZNISMEN

Ž Pozdrav Bonusu!

Ja sam veoma ozbiljno-poslovan covek, i biću vrlo kratak! Imam nekoliko zamerki i pitanja.



boNus

- 1- Prvo što mi se ne sviđa je to što su odgovori u rubrici - ME i vi na ti - previše kratki, pa malo nejasni! Ako možete da ih produžite, jer neke važne stvari ne razumem!
- 2- Zamerka ali ne za vas nego za Dušan-mana koji lirtkuje vaš papir! Nemojte ga menjati *(odlazi na misli)*
- 3- Otiš je Ž-Točak neki ozbiljniji projekat, ja čuše mislim da nije, jer sudeći po potpuno nezanimljivim naslovima igara ne bih rekao. Ja mislim da je to dobra konzola i nameravao sam da je kupim dok sam čitao ali opis one tri igre mi je pomislio planove.
- 4- Zanimam me hoće li one veće firme (Activision, Konami...) praviti igre za ove konzole, ili možda neka naša firma?
- 5- Zašto su igre kao iz "stvarnog života"?
- Pozdrav od Petr(a)onija!

STVAR JE UKUSA

☑ Zdravo Sunob!!!

Pišem po treći put. Ja sam iz Kladova. Da pređemo prvo na ti pa da onda pričamo. Da li je istina da je Ž točak naš proizvod ili je to neka fala? Da ti Bonuse moj dragi kažem ja nešto Ž točak je mnogo ružan iako je možda najbolja konzola. Bilo bi mi jako veliko zadovoljstvo kada biste u novom broju uveli neku novu rubriku.

Pozdrav, Mix King iz Kladova

bo'us Neki kažu da je lep, neki kažu da je ružan...
Biće novih rubrika...

LEP JE LEP

☑ Yoo Bonus!

1. Razočarali ste me što se tiče Ž-točaka. Trebali ste ga staviti na naslovnu stranu.
2. Džostik je straval! I ne štedite strane o Ž-točku.

Dalibor V. Sivic

bo'us Vidiš, nekima se mnogo sviđa.

GAMECUBE NIJE SH...

☑ Dragi Bonuse,

1. Nintendo Game Cube nije shi.... Zna se ko je prvi počeo da pravi konzole i igrice. Veliki sam poštovalac Nintenda i Sony-a.
2. Da li Ž-točak zaista postoji i da li je bolji od novih konzola?
3. Kolika je cena Ž-točaka?

Homer Simpson code Beerbaron

bo'us 1. To je sasvim u redu.
2 i 3. ...

JŠ PESTERA

☑ Čao Bonusovci!

Ne moram da vam pišem kako ste najbolji pošto to već znate. A imam nekoliko pitanja

1. Koliko košte originalni CD za PS2?
2. Mogli bi da dodate još koji poster.

Verni čitalac Goran

bo'us 1. Nema ih još uvek kod nas, but soon, very soon...
2. Imali smo po dva postera jedno vreme, pa čitaoci nisu bili zadovoljni. Ne može se svima udovoljiti.

bo'us 1. Petronije sine biznismen stari, ti znaš koji sam bio ovde pima fali. Nismo taj deo objavili jer to nema blagog značaja za javnost, ali samo za mene informaciju da nikakve izmene nisu načinjene zbog toga što si ti naveo. A sad bi te zamolio da THOJE slušaš pismo bade opširnije i jasnije jer nam neravno što ti nije jasno.

2. Nismo ni misli. Svakom ima pravo na svoje mišljenje sve dok time ne ugrožava druge.

3. Znači igre ti se nisu sviđale? Ali hardver je u redu, znači...

4. ...

LAPA SE ČEKA

- ☑ Čao Bonusovci, zovem se Vanja i hteo bih da vam postavim nekoliko pitanja.
1. Kada će izaći Tomb Raider Angel of Darkness.
 2. Da li je ova igrice za PSX.
 3. Da li je istina da PS2 košta ustvari 850DM uz neki dodatak.
 4. Koji je to dodatak.
- Pozdrav od mene i puno sreće u daljem radu Vanja iz Podgorice

bo'us 1. Pogledaj strane gde se nalaze preložen- i igara. Ako tamo ne nađeš dovoljno podataka daćemo ti Urošev kućni broj telefona pa da se dogovorite oko razmene informacija.

2. Nije, ukoliko to nije napomenuto.

3. Da. Ali se očekuje pad cene. Ne pitaj nas kada.

4. Action Replay V2. Pisali smo o njemu u prošlim brojevima. Ukratko potreban je da bi igrao kopije igara uz Neo 2 čip. Postoji i varijanta sa čipom Mesija koji je drastično skuplji, ali on koji ti nije potreban AR V2.



Tubin Goran, Sivic



Veljković Marko, Čikavac

CRDS
TOP FM 96.4 MHz

Beograd OnLine



emisija utorkom
19,00 - 20,30 h
www.topfm.co.yu
repriza nedeljom
10,00 - 11,30h

PC Petak
subotom od 18h

www.pcpetak.co.yu

**Zašto
ga
slušati?**
pronadi svoj odgovor

CRDS
TOP FM 96.4 MHz

Spisak dobitnika CD-ova
iznenađenja iz nagradne ankete

Marko Đuričić, Beograd
Vladimir Kirin, Kikinda
Marko Hufnagel, Beograd
Miloš Prastalo, Subotica
Tihomir Jakovčević, Subotica
Miodrag Mandić, Hrtkovci
Ognjen Parović, Aranđelovac
Nikola Poša, Beograd
Željko Hunjadi, Novi Banovci
Matija Ranković, Valjevo



E3 najave:

THQ: Yager (Akcija - PC, Xbox),
Summoner 2 (RPG - PS2), Pride FC

(tabačina - PS2), MOTO GP: UR
Technology (Vožnja - PC, Xbox), Red
Faction 2 (PS2) i gomila vlačkih (WWE)

igara.

Konami: PlayStation 2: Winning Eleven 6,
Pro Evolution 2, Suikoden 3, Silent Hill 3,

Pravi posao snova

Mislili ste da je rad u Bonusu posao snova - igraš igrice, opiše ih, dobiješ pare? Pa - nije baš tačno... Ona prva dva jesu, ali ono treće je već veoma diskutabilno. O stresu koji proizlazi iz stisnutih rokova, loše napisanih tekstova i nervoznih urednika da i ne govorimo. Sve u svemu, nije ovaj posao

baš piknik. Ali, Nintendo je zato najzad ponudio jedan posao koji je zaista bogovskili Nintendo of America je otvorio specijalni Web sajt www.nintendoofamerica.com koji služi da se na njemu prijave svi zainteresovani za to da budu deo Nintendoovog

Street tima - ekipe ljudi koji će tokom ovog leta biti zaduženi da idu po Sjedinjenim Državama i igraju igrice na Gamecubeu i Game Boy Advanceu! Nintendo Street Team će gostovati kao propratna atrakcija na koncertima, vašarima i po velikim tržnim centrima, čime Nintendo želi da dodatno promovise svoje konzole. A da znate da nije sva prednost ovog letnjeg zaposlenja u igranju igrice po ceo dan, već se dobija i plata od 100 dolara dnevno! Naravno, morate ispuniti rigorozne kriterijume: prvi je da ste građanin SAD (mada taj možda i može nekako da se zaobiđe), drugi je da imate bar 18 godina, a treći je da morate napraviti dvominutni video zapis u kojem objašnjavate zašto ste dobri za taj posao. Nintendo očekuje prijave do 14. juna...

LCD PS2?

Da li ste ikada osetili potrebu da svoju PlayStation 2 konzolu nosite svuda sa sobom i da se nikada od nje ne odvajate, da možete da se na njoj igrate u bilo kom trenutku? Nama je u redakciji takva potreba dobro poznata, ali čak smo i mi bili zapanjeni kada smo dobili objavu za štampu u kojoj je kompanija InterAct (poznata po svojim dodacima za konzole) objavila da se na tržištu pojavio 5.6-inčni (oko 14 cm) LCD ekran namenjen PlayStation 2 konzoli! Pored samog ekrana, uređaj je snabdeven i ulazom za slušalice/zvučnike, kao i priključkom za struju (što je malo glupavo, ali dobro - recimo da cela ova ideja ima smisla samo ako se sa svojim PlayStationom 2 nadete negde gde nema televizora). Naravno, trebaće vam i priključak za struju za vaš PlayStation2, pošto još niko nije pustio na tržište neki pokretni izvor električne energije koji bi bio odgovarajuć za konzole... Sve u svemu, čudnovata ideja (da ne kažemo smešna) - pogotovo kada znate da je cena ovog zadovoljstva 150 dolara. Američkih. ■

Microsoft vs nVidia!

Svet konzola je nedavno protresla vest da je Microsoft ušao u sukob sa kompanijom nVidia, najvećim (i jednim, pored ATI-ja) proizvođačem grafičkih procesora na svetu i tvorcom Xboxovog grafičkog procesora. Naravno, spor se tiče baš Xboxovog grafičkog procesora. Microsoft je tražio sudsku arbitražu (procenu) ugovora između ove dve kompanije, ugovora prema kome Microsoft plaća određenu cenu za svaki Xbox grafički čip. Još u martu 2000, Microsoft je uplatio 200 miliona dolara nVidiji, a ta suma je sada potrošena. Microsoft bi želeo da naruči još čipova, ali po nižoj ceni. No, to nije sve - Microsoft od nVidije traži odušetu zbog narušavanja ugovora, kao i sudsku obavezu da nVidia isporučuje onoliko čipova koliko Microsoft želi! Nije baš jasno po kojim osnovima Microsoft ovo zahteva (bar se mi nismo trudili da to saznamo), ali je sigurno da je glavni razlog za ovu neprijatnu situaciju činjenica da se Xbox ne prodaje onoliko dobro koliko bi trebalo, kao i da je Microsoft zbog toga snizio cenu, što znači da verovatno posluje sa gubitkom. No, ako se ispune svi Microsofтови zahtevi, nVidia će SIGURNO posloovati sa gubitkom, bar kada je u pitanju posao s Microsoftom. Videćemo kako će se stvar završiti, ali važno je znati da je harmonični odnos između dve monopolističke kompanije narušen. ■

Još Metal Gears

Konami je polovinom maja objavio svoj finansijski izveštaj, a taj izveštaj je zanimljiv čak i nama laicima za ekonomska pitanja, pošto se u njemu pominju novi naslovi koje Konami planira da objavi (i za koje planira određeni budžet, pa ih zato ima u finansijskom izveštaju). Ti novi naslovi koji se pominju su dve igre zasnovane na Metal Gear Solid licencij. Ove nove kreacije Hideoa Kojime (mada nije sigurno da li će baš on raditi na ovim igrama) će se pojaviti na raznim platformama, a priča se da će se jedna od njih zvati Metal Gear Solid 2 Substance. Za drugu igru se spekulise da bi mogla biti mrežna igra zasnovana na avanturama Solid Snakea! ■





Tokumeki Memorial, Girls Side, New Contra, Game Boy Advance: Winning Eleven GBA, Castlevania: White Night

Concerto.

Infogrames: od 114 igara koje je ovaj francuski izdavač najavio izdajamo: Battle

Engine Aquilla (Akcia - Xbox), Terminator: Dawn of Fate (pucača - PS2, Xbox) i razne Unreal igre za sve platforme. ■

Cena Xboxa

U svetu silnih ne baš tako lepih vesti vezanih za prodaju Xboxa van SAD, Microsoft je izgleda shvatio u čemu je problem. Za početak, ljudi koji odlučuju su odlučili da je u Evropi najveći problem - cena! Ah, koliko li je nedokudnog i originalnog razmišljanja bilo potrebno da bi se doneo takav zaključak... Elem, trgovinski i marketinški stručnjaci Microsofta su predložili rešenje i ono je prihvaćeno, te je Microsoft zvanično objavio da je od 26. aprila cena njegove Xbox konzole u Evropi za četvrtinu manja - skresana je sa dosadašnjih 400 evra na bednih 300, što je ravno ceni PlayStationa2. Ovaj potez se smatra praktičnim "ponovnim lansiranjem" konzole i nekom vrstom popravnog ispita za silnogmekanog. Očekuje se da će nova cena najzad učiniti Xbox konkurentnim - ali, šta je s onim mesecima (mada su oni nesrećni koliko i blešani koji su davali pare Dafini i Jezdi) koji su već kupili konzolu po staroj ceni? Pa, Microsoft im je obećao praktično neku vrstu odštete: ako vidite na neki zvanični Xbox Web sajt (primer je www.xbox.co.uk) i dostavite podatke iz priznanice kojom dokazujete da ste kupili konzolu pre 26. aprila - dobićete poklon paket: dve igre i dodatni kontroler. ■



Sega i E3

Cela industrija se zahuktava za najveću izložbu digitalne zabave, čuveni E3 (koji će već biti održan u trenutku kada vi ovo budete čitali, ali ne brinite - i ove godine možete da očekujete izveštaj naših sveprisutnih špijuna). Među prvim kompanijama koje su na sva zvana objavile svoje prisustvo bila je naša draga Sega. Sega of America je najavila s kakvim će sve lepotama izaći pred poseboce sajma - a bogami, lepote će biti za sve aktuelne platforme.

Zanimljivo je to što Sega najjače nastupa na Gamecube konzoli. Za nju će biti prikazana gomila igara, a neke od njih su: Super Monkey Ball 2, Phantasy Star Online Episode 1 i 2 (što će verovatno biti prve online igre za Gamecube) i Beach Spikers.

Za PlayStation2 Sega će ponuditi novu verziju igre F355 Challenge, Gungrave, Sega Bass Fishing Duel i (zagrč) novu verziju legendarne nindža-šunjačke igre Shinobii. Pored ovoga, treba očekivati da će Sega sigurno da nas obraduje novim nastavcima svojih vrhunskih sportskih serijala NFL, NHL i NBA - svi sa oznakom 2K3 i svi u utrojamama za sve tri platforme. ■

Ode Šejmus!

E, Šejmuse, Šejmuse... Ko je dovraga Šejmus? Šejmus Blekli (Seamus Blackley) je na neki način tvorac Xboxa tj. jedan od ljudi koji su osmislili koncept Microsoftove konzole. Čovek je fizičar (diplomirao je fiziku), ali svoj hleb je našao radeći u DreamWorksovom odelu za video igre, gde ga je primetio Microsoft i vrbovao ga. Seamus je postavljen za šefa odeluka za napredne tehnologije (Advanced Technology Group) i bio je među facama koje su u javnosti predstavile i neprestano promovisale Microsoftovu konzolu. Čovek je otišao čak toliko daleko da je svoju dragu zaprosio 15. novembra prošle godine, na dan svetske premijere Xboxa! (Ala nam špijuni dobro rade, a? Seamuse, znamo sve o tebi...) I šta se dogodilo sa Seamusom? Čovek je, zajedno s još jednim od arhitekata Xboxa, Kevinom Bacchusom, napustio Microsoft! Nećemo sugerisati da je razlog za ostavku moglo biti razočaranje konačnim izgledom Xboxa i/ili njegovim slabijim uspehom na tržištu, ali prosto da znate da su dvojica ta Xboxa napustili svoje čedo i da planiraju da osnuju novu firmu po imenu Capital Entertainment, čiji će cilj biti da olakša kontakte između tvorca igara i izdavača i da uopšte uzev, poboljša situaciju u industriji igara. ■

Xbox dole (Ispod)

Malo šta se do sada znalo o rezultatima koje je Xbox postigao u zemlji kengura, dalekoj Australiji. Ali, eto - sada indirektno saznajemo da uspeh ove konzole među pivopijama nije baš bio zavidan... do sada! Naime, Microsoft je očigledno rešio da širom celog sveta primeni svoju revolucionarnu strategiju za pospešivanje prodaje: tzv. sniženje cene. U Australiji je Xbox do početka maja koštao 650 australijskih dolara (što vam je oko 400 evra), a ta cena nije baš stimulatívno uticala na prodaju. No, od početka maja cena Xboxa je skresana na 400 australijanera (oko 240 evra), što je izazvalo navalu na Xbox koja je, prema rečima predstavnika lanca prodavnica Electronic Boutique, ravna novoj premijeri. Australijanci su poludeli za kutijom X i sada je kupuju kao da je u pitanju XXXX pivo (što vam je čuvena australijska marka piva i loš pokušaj jezičke fore onog ko je pisao ovu vest - prim. ur.). U Australiji je jedina konkurencija Microsoftu PlayStation2, pošto se premijera Gamecubea tek očekuje. ■

Novi PS2?

Ko kaže da konzole ne mogu da se poboljšavaju tokom svog životnog veka? Predsednik Sony Computer Entertainmenta, čuveni Japancan Ken Kutaragi, izjavio je nedavno u jednom intervjuu da je sada već postalo moguće proizvesti Emotion Engine (osnovni procesor koji tra PS2) i grafički procesor PS Dvojke - kao jedan čip. Ovo uopšte ne menja arhitekturu samih procesora (što bi bilo pogubno za sve igre koje su do sada napravljene za PS2), ali smanjuje cenu i ubrzava proizvodnju konzole - što su ogromni plusovi za Sony. Očekuje još više PS Dvojki po još nižoj ceni uskoro... i očekuje da PlayStation 2 čak možda i doživi vek trajanja od 5 godina... ■



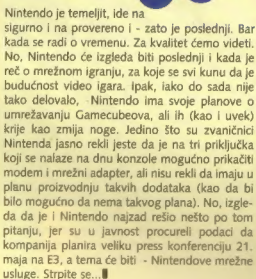


izdavača/razvojnih studija, a već ranije se pričalo da bi Eidos mogao da bude otkupljen.

Novi stepenik je dostignut - Sony je polovi-

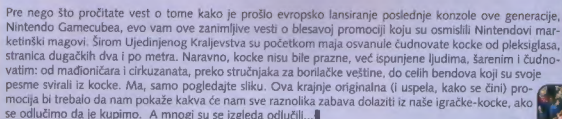
nom maja objavio da je do sada isporučio 30 miliona PlayStation2 konzola prodavcima širom sveta: 11 miliona u SAD, 10 miliona u Japanu i 9

Više detalja o ovim igrama moći će da se sazna tek na E3 sajmu.



Šta sve kreativni ljudi neće smisliti kako bi se nekako domogli para na lak (uglavnom nelegalan) način! Eto, zamislite situaciju: sedite vi mimo za svojim računarom, proveravate svoju elektronsku poštu na Yahooju, kad vam stigne poruka da ste u neakvoj Yahoovojoj nagradnoj igri osvojili PlayStation2! Dobro, mislite vi, nekakve stvari su česte u zapadnim kapitalističkim zemljama u kojima kompanije na svakakve kvarne načine privlače mušterije - čak i bombastičnim pismima tipa - vi ste osvojili to i to (čakto niste ništa osvojili, već je potrebno da kupite neki proizvod da biste eventualno to i to osvojili). No, PS2 je PS2, mislite vi i kliknete na link koji vas vodi na sajt gde se nalaze detalji o vašoj nagradi. Eto vas na sajtu - ali, sajt zahteva da skinete jedan program, ma nije ni program nego programčić koji vam omogućava da pristupite tajnim podacima o dobitnicima... Vi to uradite i i shvatite da niste dobili konzolu. I nikom ništa... Na prvi pogled, Al! ako zakupate malo dublje, provalićete da vas je onaj bezazleni programčić povezao sa jednim pornografskim sajtom, a pristup na taj sajt košta 4 dolara po minuti! Argghh! Naravno, sve ovo se dogodilo (gde drugde nego) u SAD, a ne biste sada čitali o tome da vlasti nisu celu stvar provalile i pohapsile prevarante koji su ovu ujdurmu osmislili i preko nje prikupili čak 11 miliona dolara! ■

Zgleda da je uvijek počeo trend povratnog udara - ma koliko da je do sada bilo uobičajeno da se prave igre inspirisane holivudskim hitovima, polako dolazi vreme u kom će Holivud crpeti ideje iz sveta digitalne zabave. Možda ste već čuli da se pominje film zasnovan na survival horror igrama za PlayStation i PlayStation? E nije u pitanju Resident Evil koji se već pojavio i možda ste ga i gledali... Ne, u pitanju su horror hitovi izdavača Konamija koji je nedavno sklopio ugovor s producerskom kućom New Line Cinema (koja stoji iza filma "Gospodar prstenova"), a u ugovoru stoji da će New Line biti producent filma po imenu Silent Hill New Line je upravo dao zeleno svetlo filmskom studiju Dark Aurea koji je započeo preliminarne radove na filmu (sakupljanje para, osmišljavanje scenarija, casting i sl.). Producenti za sada traže glavnog glumca, a kao svoj cilj naveli su Johnyja Deppa. Videćemo ko će dobiti. ■



Microsoft

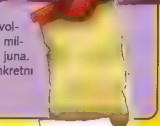
posle pet
održavanja na

top listi najprodavanijih PS2 naslova, GTA 3 je najzad izgubio tu poziciju. Skinuo ga je niko drugi do Virtua Fighter 4!

Xbox? Slabo, slabo

Je li to jasno već neko vreme, mada Microsoft i uporno čuti ti, ne objavljuje svoje podatke o količini Xbox konzola van Sjedinjenih Država. No, prošlo vremena da nezavisni (misli se - nezavisni od zvaničnog izvora) istupe sa svojim procenama. A te su prilično poražavajuće - što se Japana tiče, prodaja je tamo pala ne par (da, mislim baš na DVE, desetine :)) hiljada primeraka nedeljno, čime je efektnost transakcije, kada se uzmu u obzir globalne transakcije. Što se Evrope tiče, podaci za Nemačku su jednako razočaravajući - ni mesec posle premijere prodaje se oko 20.000 odnosno primeraka nedeljno. To vam možda zvuči pristojno, ako se priselite Microsoftove procene (tj. želje) da za juna proda između 4,5 i 6 miliona Xboxova širom pa malo počnete da računate, shvatilićete zašto je čitavo rešenje zadatka:

nedeljno u Evropi da do kraja juna samo očekivati oko 20 Xbox konzola u am vlasništva na kontinentu, što bi što da u SAD mora da prodato čak 4 do 6 miliona konzola da bi se procena ispunila). Na svemu svega ovoga, Microsoft je objavio novu cenu, po kojoj će biti zadovoljan ako proda između 3,5 i 4 miliona Xbox konzola do kraja juna. Microsoft planiraju se i konkretni



Kockasta Evropa

Nakon smo tog 3. maja i mi Evropljani pozvani da se pridružimo na frontu i da se definitivno razvrstamo i opredelimo kojom ćemo se prikloniti carstvu. Jer, 3. maja nam je ponuđena i treća opcija, opetja da se zbijeemo pod zastavu Nintendo, opcija koju su mnogi priželjkivali zbog činjenice da Nintendo već godinama garantuje kvaliteta i pouzdanosti - za one koji sebi mogu da priušte da kupuju originalne igre.

Nintendo je uvek odmeren i zna svoje mogućnosti, tako da će u Evropi uspeh konzole biti sigurno biti sasvim zadovoljavajući. Prodaja je, prema zvaničnicima, u prvih nedelju dana bila oštra, ali sada zadovoljavajuća. Trebalo bi skrenuti pažnju na činjenicu da je Nintendo tik pred samu premijeru svoje najjeftinije konzole na tržištu na 200 evra, što je znatno jeftinije od Xboxa i Gamecubea, što je sigurno već godinama važeće strategije ovog (a da se ne pominju i ostalih) proizvođača: jeftine konzole i skupe

SERVIS



Efikasno i stručno servisiranje svih vrsta konzola, kontrolera, joysticka, ugradnju čipa i sve ostale zahvate možete da obavite u našem **SERVISU** gde će vas dočekati stručno osoblje.

Sve kvarove popravićemo u minimalnom roku, a po veoma povoljnim cenama. Naše servise možete naći svakog radnog dana od 9 do 15 časova, ili pozvati na neke od naših telefona.



Gospodara Vučića 160 • 11000 Beograd

Telefoni: 011/ 30 45 700 • 30 45 701 • 421 355

Veliko znanje

Nezahvalan je ovo posao. Mislim, ipak je to izbor NAI igara svih vremena. Sigurno znate onu - Ako uzmeš kajačes se, ako ne uzmeš kajačes se... Ovdje je to samo malo drugačije. Ako staviš ovu (igru u top listu) kajačes se, ako ne staviš kajačes se.

Napravismo ovu top listu na osnovu GLASA redakcije ispred koje stojim (čak i kada sedim), pa i po cenu da budem omražen ali i OBOŽAVAN, preuzimam svu odgovornost na redakciju. Za referenta za žalbe (ili primača grdnji, ukora i zamerk) određujem Uroša Tomića, dok za prihvata pohvala, zdravnica i čestitki - posebno KONVERTIBILNIH (tu podrazumevam i dinar) određujem Milijana Lakića. Ostali članovi redakcije će se složiti da je to ispravna podela dužnosti i učestvovala u prigodnoj proslavi koju ćemo organizovati u tu priliku. Pozivamo i Vas, drage čitaocice, da ČESTITATE i PODELITE sa nama vaše zadovoljstvo zbog vrlo objektivno odabranih naslova koji ostaju tu za

sva vremena (ili barem onoliko dugo koliko ćete još gajiti vašu konzolicu).

Ono što mi očekujemo od Vas (ozbiljno) je da nam u našoj anketi saopštite koju od ovih igara bi želeli da vidite u rubrici Nekad bilo...



Tako da ćemo onda mi kolegijalno, redakcijski, poštenim dogovorom (zimi, zami, zum) odlučiti ko će od nas predstavljati koju igru. Takođe očekujemo da ukoliko mislite da postoje igre koje bi po Vašem mišljenju trebale da budu u među prvih pet a NISU, izrazite svoje mišljenje na maloj beloj anketi čime stvarate šanse tim igrama da ipak budu opisane u gore pomenutoj rubrici.

Za sledeći broj ćemo predstaviti najbolje tuče (pogodite pobednika), najbolje platforme (ovde ga sigurno nećete pogoditi), najbolje multi player i možda u zavisnosti od prostora i još po neku naj igricu. Do tada nam pišite šta mislite o našem izboru.

bo'nus

Top 5 - Pucačine



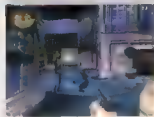
No1

Quake II

Verovatno najpoznatija pucačka igra na svetu. Potekla sa PC platforme, svoje izdanje na PlayStationu doživela je znatno kasnije nego na PC-ju. Ali prerađena sa toliko stila i osećaja da je dobila potpuno nove kvalitete u konzolnoj verziji. Poseban doživljaj je multi player mod koji će sigurno biti među prvih pet multi player igara.

No2

Medal Of Honour: Underground



Prvi deo igre je napravio dosta veliko iznenađenje sa vremenskim premeštajem dešavanja u Drugi Svetki Rat. Ponašanje protivnika je posebna priča

No4

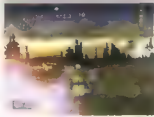
Alien Resurrection



Pucačina iz prvog lica uz koju se lodi krv u žilama. Ne toliko poznata, ova igra ima izvanrednu atmosferu koja diže igru daleko iznad proseka.

No3

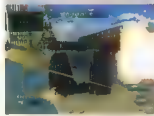
Vigilante 8



Pojavio se posle Twisted Metala i glatko ga skinuo sa trona. Vožnja i pucanje nikad nisu bili tako dobri. Ponovo izuzetan multi player mod.

No5

Twisted Metal 2



Šta reći? Igre koje su postavljale standarde će se uvek pamtili. Twisted Metal je jedna od najigranijih igara u igraonici, pre Konamija.



No1

Driver

Ponovo igra koja je postavila standarde. Prvi put do tada igraču je ostavljena mogućnost da izađe iz vozila i bukvalno OTME tude i nastavi da se vozika u njemu i to u tri dimenzije. Onoga trenutka kada su RockStarovci preuzeli ovu koncepciju napravili su svoj legendarni MEGA HIT GTA 3 za PS2. A sve je počelo od Drivera. Prosto je smešno kad se setim da su ovu igru mnogi otpisivali jer nisu ni uspjeli da izađu iz garaže tj. da se kvalifikuju za vožnju u gradu...

Need For Speed 4

Igru smo predstavili u retro rubrici, nećemo dodatno opisivati. Jednostavno najbolja vožnja u stilu uzmi-l-igraj.

Wipeout 3 SE

Futuristički trkački serijal koji je star gotovo koliko i sam PlayStation. Pucanje i krljanje uz neverovatno osećaj brzine su najveći aduti ove igre. Još jedna od kulturnih PSX igara.

No3

Destruction Derby Raw

Arkadna vožnja sa puno atraktivnih modova koji igra i danas daju svežinu. Posebno me je oduševio mod gde se na krovu zgrade 16 automobila guraju dok samo jedan ne ostane...

No5

GTA 2

Ova igra je imala sve sem jedne stvari - treće dimenzije. Vrlo kontroverzna igra, cenzurisana više puta i povučena iz prodaje zbog vulgarnosti i nasilja kojima obiluje.

boNus Top 5 - Simulacije vožnje



No1

Gran Turismo 2

Ahhh, veliki tata svih simulacija vožnje. Igra koju je do danas prevazišla samo jedna - njen nastavak na PlayStationu 2. Broj automobila koji su napravljeni za ovu igru kao i njihov kvalitet, zatim fizika tj. ponašanje automobila na stazi i van nje, kao i mod u kome polažete testove i apgrejdujete svoje vozilo do savršenstva nisu viđeni nikada do tada. A ni do danas, pa čak ni na daleko moćnijoj PC platformi. Istina je da današnji PC nemaju ništa približnog kvaliteta. ČUDO!

Colin McRae 2.0

Vlasnici PC-ja ovde mogu da kažu I MI TO IMAMO. Tačno je ali to nimalo ne umanjuje kvalitet ove igre, koja poseduje dobru grafiku čak i kada je danas pogledamo.

TOCA WTC

Širok izbor evropskih (i ostalih) automobila koje svakodnevno vidamo na ulicama mnogo je doprineo popularnosti TOCA-a. Ova igra u Engleskoj ima kulturni status.

No3

V-Rally 2

Manje popularan kod nas u odnosu na Colin McRae dvojku, ali izuzetno dobra igra. Vrlo osetljive kontrole u igri nose najveću odgovornost zašto igra nije rame uz rame sa Colinom.

No5

F1 2001

Lista simulacija vožnje ipak ne bi bila potpuna bez najbržeg cirkusa na svetu. Iako nema vrhunske karakteristike ipak ova igra ulazi u prvih pet zbog ljubitelja Formule 1.



Barbarian

Nama, "staro-
roj gardi",
koji se još
uvek ka-
su-
om u oku
prisećamo
na audio-ka-
setama i šfe-

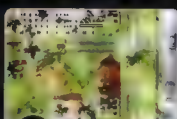


lovanje glave) ovaj naslov treba da znači "sve i sva". Rimejk igre Barbarian sa ZX Spectrum kalibra "jedan-na-jedan-ja-mać-ti-mać-pa-ko-kome-tintaru-otfikari" stiže na X-Box u septembru. U pitanju je frenetična krijaža srednjovekovnih proporcija, sa 8 likova i jednim skrivenim, a nivo graficke obrade bi trebalo da bude najjači adut kojim će igra raspolagati, ako uzmemo u obzir da će biti zastupljen RPG sistem sa OnLine i OffLine režimom igranja. Poboljšanje je i veličina arena i interakcija s predmetima koji se u njoj nalaze, a i mogućnost kloniranja mutuje.



Counter Terrorist Special Forces

Ovo je još jedna igra koja se bavi temom terorista i antiterorista, a neobično je baš to što se i ovde radi o igri nove generacije za GBA. Kalor pripadaće delu C.T.S.F. elitne organizacije za ubijanje terorista, može samo pretpostaviti o kojoj se loži na ovde radi. U igri će biti zastupljena dva režima - na terenu i iz vazduha, sa oko 12 misija, u kojima će biti različite sredine - planine, gradovi, pustinje i tropske sve to uz naj-bolju muziku i italiju artiljeriju. Na raspolaganju će vam biti jedan žestok komandos zadužen za infiltraciju, jedan palni i jedan pilot helikoptera, a i još neka iznenađenja. Striptež će biti juna.



Downforce



U ko zna kojoj godini, u slatkovodnoj oblasti, frakcija futurističke moto-lige se odmeće od ostatka pomenute, isfrustrirana raznim zakonima, propisima i regulativama koji su ovaj (nekad opasni sport) pretvorili u sviranje-znate-već-čemu. Šta (pomeni) izdvaja ovu igru? Možda činjenica da svaka kolizija, udar i oštećenje NE MOGU da liže na one prethodne. Vozite 12 uni-
kornih jednoseda na preko dveste staza koje su razbacane na 8 različitih lokacija širom zemljine kugle. Štadom modova igre, različitih težina i adaptivni AI obezbeđuju visok stepen "ponovoligri-
nosti". Igra je trebalo da iz-
đe u momen-
ta razmišlja-
nja Bonusa, a
vi je očekujte u neko skorije vreme.



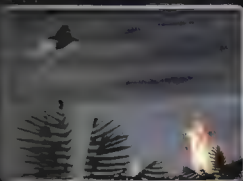
Toxic Grind

Godina je 2097. i decenije agresivni igrači su promenile popu-
tacijom. Zemlja
pretvarajući sve u krvoloke žedne
krvi, uzbuđenja i
akcije... Dixon
Von Blass, vodi-
mao polno sva na-
gledaniji emisija
koja uključuje (emisija, bne) vozače BMX-a u koje je
ubrizgana toksična materija, koja će biti neutralisana
samo ako uspeju da se izbore sa misijama koje ih
očekuju na 14
lokacija. Da
maler bude ve-
ći, svi lole kva-
litetni vozači su
već pali za slo-
bodu, tako da
Dixon cepa vre-
me i kidnapuje
vozače iz skorije
prošlosti. U o-
zi Džejsona He-
jsa moraćete da
se izborite sa višestrukim ciljevima, pazite na zemlje i
smrtonosne prepreke, Dixonove krvoloke, i
među timove (u znak prikoza). Jul



na vidiku

FireBlade



...za razliku od sredine. Kod nas je dvije različite igre le-
...da rukovodite kako "assault" tankovi i "search-
...misijama, na prostanstvima "švicarskih" Alpa, u
...Arizona, na nativnim pucolima Bliskog istoka, u lu-
...i ledenim pustolovima Arktika. Zatim tu su
...dnevne misije,
...noćne misije,
...savršen zvuk,
...akcije na pre-
...tek, Swarm
...E.M.P. i, na-
...ravno - prate-
...di projektili sa-
...laserskim - si-
...stomom na-
...vođenja. Ma-
...lo li je to!

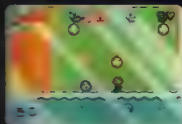
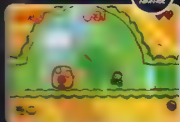
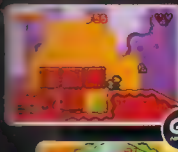
P.O.W. - Prisoner of War



kapetan Luis Stout je zarobljenik (aah, bre) u zarobljeničko-
kampu za vreme
Dругог svetskog ra-
ta, pa još pri tom ot-
kriva da se u njego-
vom kampu pri-
kraživanja koja mogu
da preokrenu ratna
zbiivanja u korist mr-
ske nemačke okupa-
torske armije. Mislite
li da će blejati uza-
lud? Jok, nije Ameri-
ma to u krvi.
SAM će spasti
svet, ja vam ga-
rantujem... A
kako? Pa kori-
steći svoju po-
slovičnu INTE-
LIGENCIJU,
hrabrost i ne-
primetnost (ste-
alth), kako bi
drugačije? Mo-
rate koristiti in-
ventivnost, sna-
lažljivost, inter-
akciju sa svim i svačim kako biste se pravovremeno sakrili, ne-
dozvoljavajući tenziji da nadvlada situacijom. Očekujte igru
krajem leta!



Go Go Beckham Adventure on Soccer Island



Osoba zadužena za
odnose s javnošću kom-
panije Rage - Glen O
Connell - je, najavivši ovo
ostvarenje namenjeno
najmlađima, predočio svo-
je mišljenje o ovom
"vrskom atletici i svetski
poznatom fudbaleru.
Po Koelu, on je uzor
na koji će se svi mladi
ugledati, zvezda koja
inspiše mališane na
upražnjavanje sport-
skih aktivnosti i lik
poznatost i u an-
imiranoj formi. Što se
tiče njegovog zadat-
ka, kroz 5 sredina ma-
gličnog sveta će koristiti
svoje sposobnosti, ume-
će i tehniku, oslo-
bađajući žitelje Fudba-
lskog Ostrva zlog Mr.
Woea, koji je lišio već
pomenute žitelje SVIH
FUDBALSKIH LOPTI
do kraja avgusta. Ili, da
je to i kraj.

Time Splitters 2



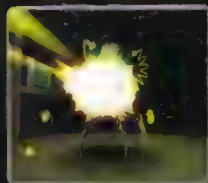
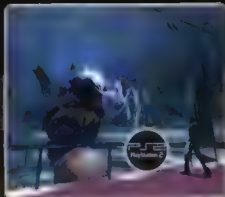
Od kako je izba-
čena na tržište pa
do danas, igra TS
je privukla veću
pažnju nego što je
od nje bilo očeki-
vano, tako da je
logično bilo da joj
se posveti jedan
nastavak (a, mo-
žda i više ako us-
treba). Ovog puta
(kao i uvek) govori

...o unapređenju grafike i zvuka, superiornim animacijama
(što ingame što cutscene), engineu koji neće biti predađen veći
REKONSTRUISAN, modu za jednog i više igrača i misli-
jama koje će uključiti
višestruke cilje-
ve kao najveću
inovaciju Eidos na-
javljuje MapMaker
koji će vam pružiti
mogućnosti kon-
struisanja sopstve-
nih nivoa. Igra bi
trebalo da izađe
najkasnije do jeseni,
a ja jedva čekam da
vidim da li progra-
meri još uvek la-





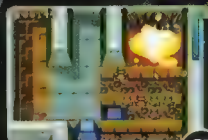
Men in Black 2: Alien Escape



U trendu je vazda bilo izdavati simultano i hit igre i hit filmove, spajajući lipso i masno, slasno i masno... Što bi sada bilo drugačije? Koristeći svemirska oružja, hapseći vanzemalce koji su se spletom tragičnih okolnosti našli na Zemlji, a da nikada ranije nisu viđeni ili registrovani. Da, zaboravih da napomenem da ih je brod (kojim su se gurvali u more) prevozio do maksimalno obezbeđenog intergalaktičkog zatvora. Sudbina cele planete je u vašim rukama. Vodeći jednog agenta, od drugog ćete dobijati instrukcije i "tipove" (i nezaobilazne vickaste komentare) dok budete jurili dokovima ili Men hetnom. U odnosu na

odabranog agenta, igraćete se brzinu i pokretljivost ili snagu i iskustvo.

Wizards



Iako se radi o najmanjoj, istovremeno je reč o najmoćnijoj konzoli, a tvrdnja je opravdana činjenicom da je ovde reč o prvoj strasnoj i razglednom igrici na pomenutom sistemu. Iznenadeni? Što se same radnje tiče, vaš zadatak je da oslobodite magičnu zemlju Talismaniju od zlog bratstva Kun-Mar čarobnjaka. Da budem precizniji, radi se o mešavini RTS-a, arкаде, platforme, a bogle ćete biti u situaciji i da rešavate zagonetke, questove i subquestove, usput vodeći i do četiri heroja. Pored moda za jednog, biće prisutan i mod za više igrača (do četiri), mogućnost kompletiranja igre na više načina itd. Igra bi trebalo da se pojavi u drugoj četvrtini 2002. godine.

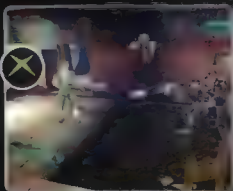
Terminator: Dawn of Fate



Ovo je još jedna herojska igrice, inspirisana filmom, ko zna koja obrada iste teme, sa malo drugačijim zapletom. Svi se lože na vremenski paradoks, tako da ćete ovoga puta biti u prilici da "odigrate" prolog u sagu o kibernetiskim rat-

njcima. Radnja počinje u dalekoj budućnosti, dve godine posle onog što je Džon Komor posao stroga oca Kajla film da odvede njegovu majku Saru Komor. Radnja se odvija u intervalu od 2027. do 2029. godine, a u igri ćete moći da igrate za ličnog

vođu Kajla ili Katarinu (oficir "specijalnih operacija" pokreta otpora Tech Coma), koji se razlikuju i po sposobnostima, i po mogućnostima, i po načinu borbe. Očekujte igru do kraja meseca.



Hitman 2: Silent Assassin

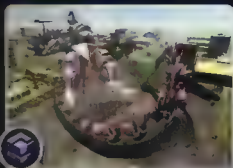


Do jeseni bi trebalo da se pojavi i to na dva trenutno najpopularnija sistema - PS2 i Xbox. A ako do tada za nju niste čuli, to je vaša greška jer niste upoznali čari vođenja i upravljanja genetski obrađenim ubi-

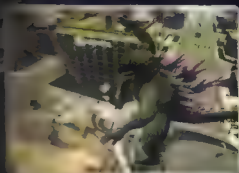
cem koji nosi žifu 47. Nakon velikog broja fatalnosti koje je sam izazvao, verovatno u naleću gube svesti, ovaj pozitivni negativac odlazi u sicijanski manastir gde ga otkrivaju i učenju pripadnici jedne organizacije. Agent 47 je uskorovao u krug: izdaje, pronevere, špijunaže, malverzacije i zločina pokušavajući da izvuče živu (čelav) glavu. Moći

ćete da igrate u 1, 2, 3. licu, u prvom snimljenom i drugom izdanju. Igraćete se strpljenja.

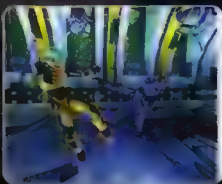
Godzilla: Destroy All Monsters Melee



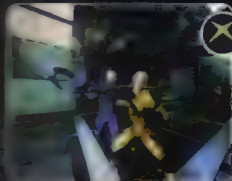

... i, kako bi se udovoljilo fanovima "Gothika" s njihovim desetak fantastičkih lokacija širom sveta. Igra će moći da igra do četiri igrača u Versus, Pitting ili Destruction režimu. Igra bi trebalo da se pojavi na Game Cube sistemu početkom (najkasnije) sredinom jeseni, pa ko voli da divlja...



Heartbeats



...da sua rede,
 ...peribio da
 ...deixando
 ...seus
 ...do seu travo
 ...do qual
 ...forte, Ka-
 ...da deus imam
 ...que, como, o
 ...que, quando
 ...na sua cu vam
 ...no seu Anjo Cu
 ...descoberto



Star Wars: Knights of the Old Republic



Uparedo sa nastavkom
Zvezdanih ratova i na-
javom Rata klonova
kao jednog od najboljih
ostvarenja ovog mileni-
juma (a! polako - VI
DECEMO), igre sme-
štene u SW univerzum
meu pope i buntaju.
Ova je, recimo, naj-
vijenja i za X Box i za
PC sistem, a kako ka-



žu, "u pitanju će biti jedno od vrhunskih ostvarenja RPG žanra". Radnja se odvija četiri hiljade godina PRE dešavanja iz epizode I, u vreme kada Republika beše mlađa. Džedaji i Sktovi brojni. Kako bi ostao dosledan svojoj tradiciji, ništa vam više neće saopštiti u vezi sa ovim "kapitalnim" delom, osim, naravno, činjenice da bi trebalo da bude objavljeno sredinom jeseni tekuće godine. "Long time ago in galaxy far, far away..."

Lara Croft Tomb Raider: The Angel of Darkness

Isključivo na PS2. Možda je bilo pitanje vremena, ali je bilo krajnje nesumnjivo da će se nakon određenog vremena pojaviti nastavak ove fenomenalne igre. Svojevremeno igra koja je izazvala pomamu među igračkom populacijom širom sveta počinje da pali i žari na naprednim igračkim sistemima. I to od 15. oktobra (a



vojenjoj
nam svima - pirateriji-
nam! Igra će biti veća i bolje
nego do sada, sa
višestrukim mogućnostima
i opcijama kroz interakciju
sa neigrajućim likovima i
alternativnim putanjama koje
sami birate. U međuvre-
menu, Lara je postala jača i
kompleksnija (nadam se i
po pitanju OBIMA) jer je
ona sama satačjena od
5000 poligona.

Superman



Ahhh, deke Kripko-na... Koliko već go-
dina... manifestujući
se u raznim filmovi-
ma... stripovima i
igricama? Čovek
od čelika je na mi-
liji da odbrani voljeni
Metropolis od na-
pada Baniaka. "3. I-
liksa Lutera, "Silje-
ci" se sa njima kroz

...groz, ...Fantazma ...WarWorld (koji su pozna-
ti jedine fanatičnim obožavateljima Supermena). Moći ćete da
...njegovu neverovatnu snagu, kombinujući super kom-
bo udarce i specijalne moći čine što su termalni, rendgenski i
teleskopski pogled,
ledeni dah i let) u
cilju besomučnog
batinanja neprijat-
elja ljudskog roda
i futurističkog gra-
da. I ova igra tre-
ba da se pojavi
najkasnije do iste-
ke jeseni, a na šta
će da liči - prosu-
dit...



MX Superfly



Ni ja nisam znao da je ovo jedina igra u kojoj može-
te videti Rihja Karamjela, Smakera i legendu multikulturovaca,
ali ako - svaki dan sam bogatiji za jedno is-
kustvo. Pošto je u pila-
nju SIMULACIJA, može-
te očekivati mnogo pro-
dove za... staze, staze za "vredno-
stije", kao i... profesiona-
lne koje ćete
moći da odaberete i
"profurite" kroz de-
set pet staza. Uspit
ćete (dakako) po-
boljšavati kako se-
be tako i maknu,
Igrajući mini igre i
osvajajući poene.
Pored SVEGA ova-
ga, tu su i staze za
motokros, super-
kros, amaterski i
slobodni stil vo-
žnje. Ukoliko vam
ovo nije dovoljno,
ili ne volite motore ili niste slušali...
Druga polovina 2002.



Vaša Internet veza sa svetom



www.scnet.yu

 **scnet**
Internet Service Provider

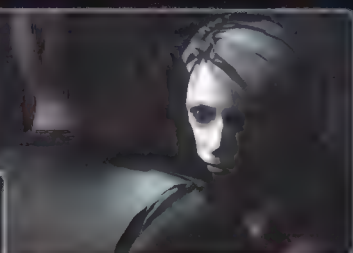
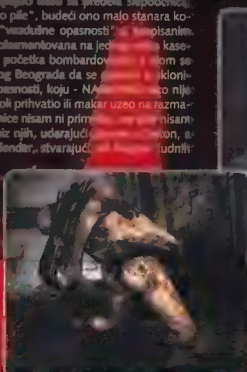
- Dial ScNet
- Flat Fee
- Web Hosting
- Server Hosting
- InterScNet

ISC d.o.o.
Milentija Popovića 9
u Sava Centru DJ 31
Beograd, Srbija

Tel. +381 (0)11 311 5684
Fax. +381 (0)11 311 3481
E-mail: office@net.yu

SILENT HILL 2

Urosh Tomich



pandana "Requiem". Sta reci za nastavak?
 Ilicimo da "patanaja" nije dovoljna kao potara, da
 "sumanulo" "mračno" i "pantakuce" niza
 vojini kao epiteti, da sedim već nekoliko sati ispred
 kompjutera, nabadajući po tastaturi, ne kapičajući
 kako da vam na adekvatan način opišem kakve
 efekte ova igra može da izazove i koliko može da
 udari na vas. Ne samo što se bez muzičke
 zvučnih efekata (pošto igra nema u sebi muzike -
 da, u pravu), već što se tiče same radnje, mesta na kome
 se igra, ljudi koji se pojavljuju i globalnog utiska koji
 igra na vas koji se u nju zagledaju, bilo da su aktivni
 igrači. Ali, svašta od samog početka - od glavnog
 protagoniste i fabule.
 od onih koji se za glavnog lika NEMAJE
 heroja, jer se u očima vidi da na kraju od-
 stanca i ribomen na ramenu milionima ne-
 vinnih ljudi, koji je prošli kroz tešku obuku, pa-
 taju koje li i drugi.

na ustupljenom
 softveru zahvalju-
 jemo se firmi
 "Machet - Import"

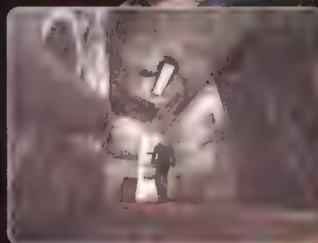


nove igre





TT SINDROM



iz tame tupačeta se pojavio i drugi obliven, s



Na početku ovog ciklusa, kada vam se pred očima pojavljuju predmeti koje možete da "uzberete", naučite da pažljivo posmatrate i pažljivo razmišljate. Kada vam se pred očima pojavi predmet koji vam se ne sviđa, pokušajte da ga zamislite u pozitivnom svetlu, bilo da zamislite stvarni predmet (koju ćete kasnije radno upotrebljavati) ili da zamislite neki drugi predmet koji vam se sviđa. Kada vam se pred očima pojavi predmet koji vam se ne sviđa, pokušajte da ga zamislite u pozitivnom svetlu, bilo da zamislite stvarni predmet (koju ćete kasnije radno upotrebljavati) ili da zamislite neki drugi predmet koji vam se sviđa. Kada vam se pred očima pojavi predmet koji vam se ne sviđa, pokušajte da ga zamislite u pozitivnom svetlu, bilo da zamislite stvarni predmet (koju ćete kasnije radno upotrebljavati) ili da zamislite neki drugi predmet koji vam se sviđa.

ZAR KRVAVIM CIPELAMA

kao i svaki kvalitetan horor, i ovaj započinje u WC-u. Kakvu to programeri Konami (i Kapkoma) averziju i netrepljivost gaje ka "oazi relaksacije i svetom mestu svakog doma", misli njei jasno. Može se zalaziti za povratk prirodi, pa nas sve na ovaj način miniraju, motivišući nas da i mi prestanemo da ga upotrebljavamo... Ali, tu ćete već primetiti kvalitet tekstura i fenomenalno modelovanje, realnost pokreta i fluidnost animacije. Nakon nekoliko sekundi shvaćate ili da on mnogo razmišlja, ili da on mnogo razmišlja, ali da vi se razmišljate nimalo, pošto je igra upravo počela, a vi toga niste bili svesni, ne verujući da je prijanju toliko visok nivo grafičke obrade. Kosa mu se rasplamsava, mrda glavom, trepće očima, kreće i blazi iz "klozeta" i "šatanda? Magda... Prvi susret sa maglom deluje kao stvaranje. Kao da je živa, magla mi nje Ljiljane, uvija se i klonjasto se kreće, poklanjajući krajolik sve tonove (kom.bu) noktiju, kada se niš... ne vidi tri metra dalje od bliznsovo... nosa?), pridodajući opštem utisku klaustrofobije i... me depresije... Deh... primeduje... mada je... hamera... na vreme... gledajući, a kada se budete n... v...



...Džejmsa, doprinosi utisku progra-
ma pomoći da ugleda nekoga ili nešto... još ni-
je tu, ali tek što mi je pristiglo... Ali to je samo
trip, pošto vam igra u početku vara - i po-
red sablasnog izgleda ništa se
neće dogoditi sve
dok ne upoznate

1 liter of

Memorilaka karta

93 KB

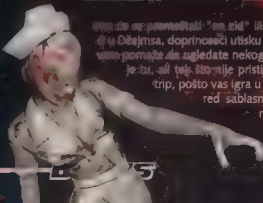
Analogna kontrola

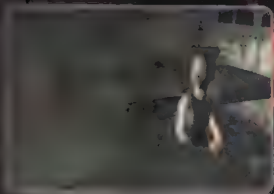
Vibracija

Ime: **Silent Hill**
 Izdavač: **Konami**
 Žanr: **NTSC**
 Napr.: **Ayanbura**

PlayStation 2

20





konceptu i na kraju pobjeđuje. Šeške, ali i sve valje poslušne pažnje, a valja i najduži jeftine trikovne koji će vas re-
prezervativnoće i generati s mesta na kojem sedite, i
nista se se zapisi i se njemu to stvarno dešava li je
povirao u glavu. Marija će ešalim sledećim "jau-
biti svi jezici i zvuče sve čudnije i nemoguć-
je. Anksioznost, nervoza, nervoza i unutrašnji nemir
u kombinaciji sa posredno ASTRANOSCU samo su sli-
ka od disjunktivnih, i igre, i zato je stvarno, ali
STRANOST ne prepušta ništa lično mladog publiki, pogo-
lovo ako se odlučite na potez kao što je igranje
miraku. Evo, ja sam... i bela dana" i opet ništa
i sveštenstvo (upriličeno) ružica koje su se od-
stavili

...konceptu i na kraju pobjeđuje. Šeške, ali i sve valje poslušne pažnje, a valja i najduži jeftine trikovne koji će vas re-
prezervativnoće i generati s mesta na kojem sedite, i
nista se se zapisi i se njemu to stvarno dešava li je
povirao u glavu. Marija će ešalim sledećim "jau-
biti svi jezici i zvuče sve čudnije i nemoguć-
je. Anksioznost, nervoza, nervoza i unutrašnji nemir
u kombinaciji sa posredno ASTRANOSCU samo su sli-
ka od disjunktivnih, i igre, i zato je stvarno, ali
STRANOST ne prepušta ništa lično mladog publiki, pogo-
lovo ako se odlučite na potez kao što je igranje
miraku. Evo, ja sam... i bela dana" i opet ništa
i sveštenstvo (upriličeno) ružica koje su se od-
stavili

Pored toga
ne bezobzorna, isto
karakteristika je i
vreme. Ukoliko ne
sve gde i na rai-
vratu se vidi, te koji su
slični, pa čak i
i vratu prusti i na

...pogledu vrata bit
morate da se
malo traže ade-
tali, što nas dovodi
u... i... na sa-
pravljenosti kose i ko-
i... i...



...i one matematičke, logičke, a biće
radio-kviz.
...je Džims jedan prosečan "gen-
...jednom prosečnom gradu. re-
...savi sasvim prosečni ljudi, na za-



joj neposrednoj blizini)
Kako bih opisao sve tehnikaije? Ci-
njenica je da je s
grafike strane
igra izuzetna
što se ne sa-
mog "indzi-
na i animaci-
ja, i "kat" sce-
na, i govorna
i... i ve-
i...

...steno i... najveću...
...stvarno... i...
...će se ježiti. Stvarno, i pored nekih ma-
...njih nedostataka, igra predstavlja jednu od
...onih koje nikako ne bi valjalo preskociti
zbog mnoštva navedenih kvaliteta i ubi-
...sika koji ostavlja na igrače. Do-
...duše, samo oni sretnije ruke
...će uspeti da se dočepaju ovog
DVD izdanja koje je bilo
PROKLETO TEŠKO NACI
...pono veza kojim u redakciji
...raspoložemo i VALJANIH ljudi
...kojima saradujemo. Šta da
vam kažem osim - POTRUDI-
TE SE ■





"Suši jedem, ruke mi smrdjivijeće!
Oči mi suze - Tekken 4 doš'o jeeeće!
Iako sam mislio da ću igra biti SAMO MI-
JA, ali MISLIJANJE, to se ovoga puta nije-
gospo. Nema vremena, prvi žuljertio!
Ali, ipak, nakon napora i delova, DOŠAO
Iako sam dobio samo nekoliko (otvorenih) li-
kova da opišem, naravno, znana šta da se i-
že, to se zna - Tekken je to! Ona je, i-
bila Lin Shaoju (što ne znači da "odgovor-
jem", keve mi moje, ali to je samo: pri-
aut.) koja je imala samo jedno i jedino
trese i bacala protivnike na sve strane, u prat-
nji maršala Loa (Forest je otišao u
meditira i ustupio taj mesto, a mo-

žda ga se sećate - to je onaj iz uvodnog
oe T3, koji vilita na bandite šerpom i šer-
njem). Udarci su neznatno jači nego u
čena je kontra i čupanje iz uga, u koji sada
takmac može da vas zabije... i uvek
mogu da verujem kakvim se mešaju i-
že, non-stop ponavljajući jedan i isti potez ili

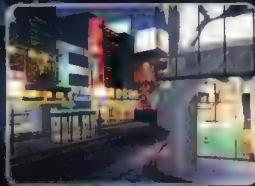
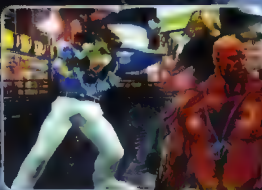
IGRANJA...
Šta da se
radi, e?



Steven

Jedan od
likova

ovih likova. Došao je iznad i ušao u
ne koji
oprotiv
Tek-
ken, ovaj
leeq je uspeo
da impresio-
nira sve prisut-



Udara isključivo rukama i to jako
brzo i bolno po protivnika. Dva
tastera služe za udaranje (stan-
dardni dugmići sa ruke), dok oni
za noge predviđaju razne biter-
ske egzibicije koje se mogu sa-
kom. Očigledno, iako sam se
dive, ali se može i su-
vojne za dobijanje... Očigledno
odigranje s ovim likovima igra
pogodnije



SVE MOJE ZVEZDE

SVE MOJE ZVEZDE

POTRAŽITE KOD VAŠEG
PRODAVCA NOVINA



Ana Stanić
Aca Lukas
Alka Vuica
Ceca Rožnatović
Daniel Bakić
Duck
Funky G
Goca Tržan
Jelena Karleuša
Knez
Leo
Luna
Maja Nikalić
Moby Dick
Modelak
Miroslav Bekvalac
O.K. Band
Sasa Vasić
Slađana
Tap O.T.
Vlado Georgiev
Xenia
Zeljko Joksimović
Dejan Milićević
Gru
Igor Lazic
Ivan Gayrilović
Ivana Jordan
Koktel bend
Leontina
Romana
Twins
Tijana
Zorana

SVE MOJE ZVEZDE

ALBUM SA SAMOLEPLJIVIM SLIČICAMA

Na svim katalizatorima albuma NAGRADNA IGRA

- Pitanje je u Dnevniku
- Pitanje su zvezdama iz albuma
- Pitanje je u Dnevniku
- Pitanje je u Dnevniku
- Pitanje je u Dnevniku
- Pitanje je u Dnevniku

Kupovinom ovog albuma dajete prilog za deciji kamp
organizacije „Naša Srbija“
do kraja avgusta 2002. godine

Telefon za veluprodaju (Ex YU): (+381) 064 11 75 334 ili 063 394 465



Miloš Marković

1 igrač

Memorijska karta
64 KB

Digitalna kontrola

Analogna kontrola



Mihailo Tešić

1 igrač

Memorijska karta

Analogna kontrola



Dobro se sećam dana kada sam kupio svoj prvi Soni. Beše to davno, a sećam se i igre koja se tada najviše igrala. Fighting Force. Klinci su ostavljali više para po lokalnim Soni klubovima nego u radnji za hleb, ne bi li odigrali ovu igru. Posle dosta vremena usledio je i takozvani nastavak koji je po meni smešan jer nema uopšte duh svog oca. Na PC-u su bili neki pokušaji kopiranja ideje, ali ne znam koliko su oni bili uspešni.

Sada, u novom dobu, tačnije kada konzole postaju najjače igračke platforme i kada se razvijaju sve bolje igre, ne bi li više voleli da ostanu u starom dobu. Eve of Extinction predstavlja igru koja kombinuje stil igre u fazonu Fighting Forcea, u totalnom 3D okruženju. Nažalost, proizvod kao da nije završen. Razlog nije jasan, ali kontrole su dosta krute, a kamera zna jako često da zauzme čudan položaj, pri čemu igranje predstavlja pravu prtlomoliju.

Priča nas odvodi u ne tako daleku budućnost, naravno mračnu. U stvari ne toliko mračnu jer je ovo uvertira za drugi deo. Sirov sveta pojavljuju se ljudi sa specijalnim psihološkim moćima, koji mogu da predvide brojne stvari i da spreče kriminal. Najveća korporacija u



da se na ekranu, pokaže taster, i kliknete nekoliko puta. Uspešno zavisi od vaših refleksa, a što više kašnite, veća je šansa da budete pogodeni.

Borbi ima na svakom ćokliku, ali ne nedostaje ni avantura. Da biste prešli neki deo, potrebno je da pronađete karcicu, ili neki predmet, ili neki objekat uz pomoć kojeg jedino možete proći

Kings Field Ancient City

Pokušajući da počnem ovaj prikaz hladne glave, trudiću se da budem objektivniji, da uvidim kvalitete ove igre ili bar razloge zbog kojih bi ona mogla da se dopadne nekome, nekom posebnom soju ljudi koji verovatno nije s ove planete. Zaista ću probati da vam prikažem njene nedostatke analitički i težiću da potisnem FRUSTRACIJU I IRITACIJU koju sam osebio već posle PETNAEST minuta provedenih uz ovo... da ne kažem Šta.

Eto, odmah sam video da mi ne ide. OK, počnu izokola, s malo istorije, statistike. To je dosadno i smiruje (ali, pošto je igra krš - imaš samo stranu, da znaš - prim. Miljan). Tim je bolje da pišem o smirujućim stvarima nego o svojoj želji da uzmem PRAVI BUZDOVAN i pokažem tvorcima kako to izgleda. KADA SE NJIME ZAMAHUJE (pošto oni to izgleda ne znaju)!!! Khm.

Kings Field je već serijal, pošto se prva tako nazvana igra pojavila još daleke 1996. na PlayStationu i bila je jedan od prvih RPG-ova za malu svu konzolu, a bila je (i skoro pa ostala) jedini RPG koji je insistirao na FPS izvođenju - iz prvog lica, ispred vas je ruka s oružjem i 3D okolinaahahaha! Prvi Kings Field je bio ambiciozan i dobro zamišljen, ali je uspeo samo da bude prilično grozan - iako je

nekim čudom stekao verne sledbenike koji su kupili i drugi deo igre (takođe za PlayStation), a eto, uzrokovali su da Age-tec pomisli da je vredno izdati i treći deo, i to za PS2.

Iako je u pitanju PS2, novi Kings Field pati od svih onih boljki kao i prvi - grafika nije loša, iako su boje mrtve, pristojan engine, fini poligoni, mrlljave teksture... Ali, igrivost, ljudi - to je očaj živi!

Ne, ne misli o tome... Zaplet! Da, u zapletu je spasi ili ipak ne? Pa, ne znam, nisam stigao da ga raspletam, nisam mogao, stvarno... Sve počinje tako što je nekada davno osvajač-kralj doneo iz Svete zemlje statu

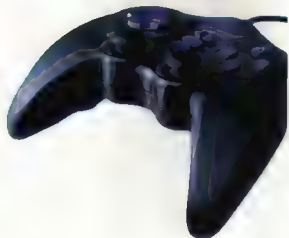
koja je prouzrokovala propast i pad njegovog kraljevstva, i to još uvek traje. Vama (a vi ste princ iz susedne zemlje) se na vratima u noć pojavljuje mistična figura, tutne vam THE statu u ruke i sugeriše vam da je za sve najzgodnije da se statu vratu tamo gde je nađena. A, što tako ne reče odmah?

I eto vas - goli i nenaoružani krećete po 3D svetu, tačnije, uglavnom dungeonima. Imate ogroman inventar (u potencijalu), učite mnoge magije i moći ćete da opremite krdo stvari (šlem, oklop, oružje, narukvicu, nanožnicu, nakitnjak...) koje ćete na-



Samo u

BeSoft - u



Dosta je igranja sa jeftinim kopijama kontrolera. **SHOCK 2 ULTRA ANALOG CONTROLLER** je original čuvene firme Thrustmaster, kontroler koji će vam osim igranja ponuditi mnogo više. Čak tri različita moda (digitalni, analogni i Negcon), 10 tastera za pucanje, 2 analogna džojstika, digitalni kursori upravljajući, 2 motora koja će vam obezbediti realan vibrirajući efekat, udobni gumeni rukohvat - sve je tu. Potrebno je samo da ga priključite na vašu konzolu i da osetite punu analognu kontrolu nad svakom situacijom na ekranu, u svih 360°. Što jače pritisnete, brže ćete voziti, trčati ili skakati. **SHOCK 2 ULTRA ANALOG CONTROLLER** je kompatibilan sa PlayStation, PlayStation 2 i PS One konzolom.



Kada upadnete u neku "ozbiljniju" borbu, lako se može osjećati nekoliko udara koje ste mislili da ste izbegli. Strašno! Moram priznati da je meni bilo interesantno da mlatim glavu kao da nema dušu. Kombinacija avanture i borbe jedne može da izade na dobro. Uvaj utisak pogoršavaju i one scene koje ih mali milion i smaraju igrača. Zamislite se jednako, kad ono, cvrc, druga, pa treća itd. SMOR.

Da pohvalu, pogotovo animacija lica koja je dostigla savršenstvo - možete videti sve pore na licu, pa čak i znoj. Ali to ne daje plus igri jer je ovo standard za PS2. Enterijer je za svaku potrebu je ekstenjer malo lepši jer stvarno morate da vidite kako se drži na vetru. Ali, džaba. Zvuk je OK, mada je u pojedinim momentima urađen kao da se radi o apokalipsi a ne običnoj akcionoj igri.



Nemam reči - ostao sam bez teksta. Prosto ne mogu da verujem koliko neke stavke mogu da poremete jednu finu ideju. Osim GTA3 i State of Emergency koji se mogu pohvaliti, ova igra ne zaslužuje ama baš ništa Bedaq!

... cele igre, što na zemlji, što na protivnicima, što u prodavnicima, gde lokacijama. Svet igre (tj. grad u koji treba da vratite idola) nije i po njemu se uglavnom vrtite potpuno nelinearno (iako ne protivnika nekada sugerise da ne bi bilo najzdravije obiti na mestu dok ne ojačate). Ceo koncept je super - stvarno nam je RPG igre iz prvog lica, a čak ni ne izgleda toliko loše... Ali, kada ga igrate...

Dva se kreće kao da učestvuje na invalidskoj olimpijadi - trudi se da brzo, ali ne ide mu, čak ni kada trči. Sama borba je očajna - spor, nije baš jasno kad pogađate i šta ste tačno uradili da bi izbegavanje udara protivnika je skoro nemoguće, a se ne trude da vaše izbegavaju. Tačnije, toliko su bez moda se ne trude da rade ista drugo nego da stoji i strpljivo vas tužno. To jest, bilo bi tužno da se ne događa da zginete na pet koraka jer treba da skapirate kako da se bijete... Ovako je igra FRUSTRIRAJUĆE i IRITIRAJUĆE! Ili sam to već pomenuo... god - JA sam zgинуo previše puta za kratko vreme i to na samom početku igre... a nije da je Kings Field iđim opravdao toliku težinu. Ovako vas sporost smara, za grafiku vam je svejedno, zvuka skoro da ni nema, tako da nedotupavan pa stoga i težak fajl samo biva kap koja prevrća meru i ovaj CD zauvek izbacuje iz vašeg PlayStaciona 2, a nadajmo se i iz vaših života. Do sledećeg nastavka...!



Centrol: Beograd, Gosp. Vučića 160, Tel: 011/30 45 700, 30 45 701
Centar: Beograd, Lole Ribara (Svetogorska) 47, Tel: 011/3222 606
Novi Sad: Miletićeva 36, Tel: 021/617 038 064/117 53 36

PRO RALLY 2002

1 - 2 Igrača

Memorijska kartica

347 KB

Digitalna kontrola

Analogna kontrola

Pro Rally 2002

Igrač: Ubisoft
Sustav: PC
Žanr: VožnjaPS2
PlayStation 2

Evo namo još jednog hita za PS2, i to ne nekog običnog produkcijskog, već jednog iz stvarnog ostvarenja koje će vam dugo, dugo biti za pamćenje. U pitanju je mešavina Colin McRaea, Gran Turismoa i šunčice Need for Speeda, koja će ovako odena u fantastično grafičko ruho s etiketom PlayStation 2 svakako predstavljati dobru konkurenciju svakom od tri navedena naslova. Sve je urađeno detaljno iznad proseka, počevši od grafike, preko zvuka i muzike, do opšteg koncepta igre, koji je možda malco maznut iz legendarnog i većito prvog Gran Turismoa. No, kao što smo već rekli, ova igra boga, no vjerovatno i GT-ika iz ovog teška što je on i nedostatak u bilo kojem aspektu igre je u planu nešto drugo, možete se

na nje mnogo lakše ako nas to izgleda tajno i klizi kao čelave gume po ledu. Počnimo od početka. Intro je potpuno standardno i sastoji se od filmskih sekvenki koje su u kombinaciji s agresivnom tehno-rock muzikom uklopljene u pravu adrenalinsku pumpu koja će vas maksimalno motivirati na samu igru. Jedino što se programerima počinju intro može zamisliti jeste to što ne

koje duže i što je toga. Jednokratno vozača koje se sastoji od

unošenja i vožnje imena i biranja

vozača za koju ćete voziti. Verovali ili ne, postojala je i

vozača (ili bolje da našim Srbima i Crnogorcima, što se, pri

možda; ne možete videti u baš velikom broju igara. No, valjda

da se i mi polako vraćamo među nas normalan svet.

Pokretanje vozačkog profila sledi nekoliko općih

kojima možete pogledati u procentima koliko ste

igro profil (fazon preuzet iz GT-a), konfigurisati parametre

vozača (igre (kontrola, zvuk itd.), promeniti vozački profil

ili na kraju se odlučiti za singleplayer ili multiplayer

mod igranja. Ukoliko se odlučite da igrate sami, možete

se odlučiti Time Trial (ovo vam vozača za što bolje

vremena, Race (ovo vam vozača za što bolji rezultat)

vozača i školi vožnje, koje je završavanje

obavezno kako biste otvorili glavni

Championship mod. Staza igre

raznoga, ali su varijanta početku dostupne samo tri i to

asfaltna Italija, prašnjava Argentina i, normalno,

"mudista" Engleska. Staze su veoma

raznolike i svaka je zabavna na svoj način. Drumovi

mediteranskim država su brzi i uski tako da je potrebna odlična kontrola

vozača kako biste citavi stigli na cilj. Prašnjave



Igor Simić

2002 WORLD OF OUTLAWS SPRINTCARS

Koliko je samo dobre glume i prijateljskog ubeđivanja bilo potrebno da bih se baš JA našao u poziciji da opišem ovu igru. Prvo - Nemoj, Đorđeviću, znam igru, prepusti je meni. Pa onda - KOMET! Markoviću?! Ma, znam da to spada više u njegov nego u moj fah ali... ljudi, dozvolite mi! Pa onda - izgravanje neupućenog prolaznika u trenutku kada su moje divne kolege ostavile igru za Simića, a samo je Lakić trebalo da sazna... Uhh! Koliko mi je samo zato što sam nedavno na PC-u probao dotičnu igru, a kasnije pomno pratio datume i činjenice vezane za njeno objavljivanje. Moja je! Mojaaa!! Naravno, niko nije ni sumnjao u kvalitet ove igre jer je nju potpisao proizvođač najbolje igre u 2001. po izboru većine svetskih časopisa (u pitanju je Driver II) - Infogrames. Istini za volju: deo Infogramesa zadužen za ovu sjajnu igru zove se Ratbag i u potpunosti je preuzeo odgovornost za ostvarenje koje će promeniti život onih koji se igraju - World of Outlaws Pinzračete, pomalo



čudan naziv za igru koja je simulacija vožnje, ali, kada budete videli vozača, staze a zatim i protivnike, shvatite da je World of Outlaws u se od odgovarajućeg imena. Vozači su, za one koji još uvek nemaju predstavu o čemu se radi, veoma slična onima iz filma Mad Max III, dakle, futuristička i maksimalno uprošćena, bez ikakvih detalja koji nemaju drugu funkciju osim estetske. A to znači - veliki točkovi, maksimalno ojačana šasija koja je u isto vreme i školkava vašeg vozača, dodaci za bolju kontrolu i aerodinamiku i to je to - vozač za odmetnike (Outlaw je u slobodnom prevodu najbliži ovoj našoj reči). Uči u surov svet odmetnika nije lako, zato ćete već pri prvom kontaktu s ovom igrom biti pozitivno iznenađeni jednostavnošću svih menija koji se u igru mogu naći. Jednostavno, gde god je bilo potrebno napraviti meni i objašnjenje.

Samo u



zvuč	grafika	igrivost	atmosfera	
4.0	4.5	4.0	5.0	

je to i uradio, potrudivši se da igračima maksimalno olakša na novom svetu u koji ih ova igra uvodi. Bravo za Rattbag! Na gde se ocenju igrivost i atmosfera igre skala je već pomenuto, uko sa igranjem praktično niste ni počeli! Glavni motivi karakterne agresivna muzika u Heavy fazonu i verovatno izrađene opcije koje ste sreli! Kada kažem da je tu SVE što se u može podesiti, sigurno neću pogrešiti, ali tu su i noviteti. Prvi a koje sam imao prilike da opisujem moguće je podesiti jač- džystika!! A tu je i podešavanje Damagea gde imate izbor (preporučujem) i Real (ne preporučujem na nivoima težine Me- Outlaw jer će vam "izvesti" živce do samog kraja). Od modova igra- e Arcade gde je moguće voziti Single Race, Time Trial i Champi- sa 24 staze širom američkog tla. Career mod prosto odiše takmi- atmosferom jer se na samom početku stvarno osećate kao Ruki, i vremenu koje provedete uz World of Outlaws vaše pouzda- ce porasti do maksimuma. Tu je 25 likova koje možete odabra- zabeležiti samo 10) u Championship modu koji u Careeru postaju va- konkurencija (logično). Tu je novac koji zaradite na takmičenjima, upgradeovi, kupovina vozila... i još mnogo, mnogo lepih stva- ri o kojima bih ja mogao da pričam (odnosno pi- šem) danima, ali umesto toga reći ću vam da igru jednostavno morate imati u svojoj kolekciji. Namerno sam izostavio deo sa opisivanjem same trke... Probajte - osetite benzin, prašinu, krivine i protivnike i sami procenite koliko je World of Outlaws do- bar. Ja kažem - odličan! A vi?



zvuč	grafika	igrivost	atmosfera	
4.5	4.5	5.0	5.0	

Dosta je više zaplitanja s kablovima. **SHOCK 2 RADIO FREQUENCY CONTROLLER** je poslastica za svakog pravog igrača. Ovaj bežični kontroler ostvaruje vezu pomoću radio talasa, što omogućava neometani signal na daljini do čak 7 metara. Zahvaljujući toj novoj tehnologiji, više ne postoji mogućnost da vam neko tokom igranja prekine signal, pa čak ni nameštaj ni zidovi. Gumeni rukohvati će vam omogućiti bolje držanje i udobnije igranje. Zato se lepo zavalite u fotelju i igrajte, ma koliko ona bila daleko od televizora. **SHOCK 2 RADIO FREQUENCY CONTROLLER** je kompatibilan sa PlayStation 2 i PS One konzolom.

- Centrala:** Beograd, Gosp. Vučića 160, Tel: 011/30 45 700, 30 45 701
- Centar:** Beograd, Lole Ribara (Svetogorska) 47, Tel: 011/3222 606
- Novi Sad:** Mirovićeva 36, Tel: 021/ 617 038, 064/117 53 36




Onomad sam na "Dnevniku" slušao da je ova igra trebalo da bude poznata ši-
roј (i užoj) publici po tome što će glav-
ni akter jedne od tri kampanje biti Ozi
Ozborn. Trebalo je, ali nije, tako da od
pomenute "poznatosti" ničег nema, a
cenim da bi i komercijalno koliko-toliko

bolje prošla da je Ozi uradio muziku, i tako ihma stigao da se u to uverim. Naime po "Univisionu" sam podrazumevao internet, ali španske informacije koje su mi se tako potrebne kada nema animacija i zvuka (što prelazi u opasan i neresiv problem u toj vreme; kada "krekovanje, pečuvanje i popovane" igre budu po bezgrišnim podrumima, već što, hitlo i neprimetno naređanje, pismo), ali po svedočenju, ina nepoznatom autoru, koji je zneo ovu komercijalnu teoriju, ja moram da pružim informaciju (pa ako pas laže, ja poglućem) Isto tako su u jednom momentu pomislili "Ozi laže zbijaka, kako to dovraga može da bude interesantno?", te su promenili mišljenje, išavajući pomenutu zvezdu trunke popularnosti i masnog procenta na autorska prava

Pa što sad samo TRUNKE
 kaže te ubio, da te ne ubije, Ozi je baš jaka budala, su-
 limo i cerno?" Pa zato što će vam u
 početku izgleda možda i biti zanimljiva,
 ali kada zatrebate ma o dublje, shvatite
 te kako ste "fullani".

Na početku ćete birat jednu od tri
 kampanje (linija kraljevskih sam za-
 boravio, nemojte se ljutiti), svaku sa
 drugačijim stepenom težine i rasom
 koju vodite. U zavisnosti od toga koju
 rasu vodite jašete određen tip životni-
 ja. Životinje su fantastičnog porekla
 (tako da će tu biti raznih kreatura (jed-
 noroz, grifon, zmajevi, demoni i mu-
 tanti raznih oblika) u odnosu na to ko-
 ju ste kampanju odabrali. Tu je juvska
 (weasy), mutantska (medium) i demon-
 ska (fjurdri) kampanja, na vi odaberite šta vam je draže.




osnovnu obuku. Kada prođe neko vreme, svatit će li ako je arena lepo osmišljena i odlično projektovana, da je za konstruisan, "engine" teško varijira. Tako, kada se malo približi nekom zidu, vidi teksture koje ne bi trebalo da su takve, dok, s druge strane, vizuelni efekti u početku deluju interesantno, ali samo dok ne provalite da su loše izlopljene. Mi slimo - munja se prelama, a deluje kao da se prelama i



ra, igra neha porodostojati, i
anse i senke, a tek što se teča
prijetelja iako manje-više do
izgledaju, imaju neverovatno
Al, tako da sešve svodi na bes
mučno jurcanje (koje nekad mo
že da potraje) jer je on samo za
njansu brzi od vas, a i ako ne
briži ili je to ZABORAVIO da do
kaže, onga se kreće st m putem,
pa ga je i tako počepati

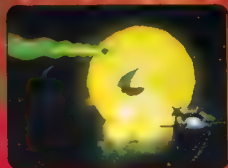
A zatim, tu je i monotonost. Od svih igara ovog mešera, najbolje dobijen na opis, se namiruje truda sam, jer kao bilo nivo, a samim tim prećano, rasplinuto, onim što sam video, kao i urađeno, je i pored fantastičkog okruženja u koje je igra smještena, mar sam uvijek da pronađem korijenu Ace Combata. Stoga pravi neprijatelj, ali zemlja, i izgled u suvakini, pripiću, a i lakše, ali i stvaraju, tako da se sam i treba podržavati, i ostaviti i odraditi primarne misli, u koje se i ostaviti sam maitreotom. Ako ste u situaciji, da razon, možete istražiti, ali u nadi da ćete naki kristali koji će se uputiti na nešto jednostavnije (ili kompleksnije), ali jeve koji će vas "nagraditi" (nagraditi ili nagraditi je sad)



Jedino što je ostalo od zvučnih efekata stiglo su delimično vokali ometaora koji su končali na zahtevantsku i demonsku krampanju, ali ni to nije bilo du 608. veka. Preterana prosečnost je nešto što je uništilo ovu igru koja je pokušavala da pomuti "slavu" Dragon Rage, koji ju je na samom kraju pivošio za dve dužine (iako ni to nije nešto epohalno ostvarenje), tako da sam ja tu prosečnost možda suviše brutalno ocenio. Zaključak? Ne znate da

Intimitate između regiona?

Možda će vas zanimali neko **EKSTREMNO KRATKO VREME**, ali od ozbiljnog igranja nema ni pomena. Previše je na grdeno, nedovoljno obradeno, nepotpuno i smarno i pravim termin koji uveravaju da postoji opravdanje, ali se ovaj radi, tako da vam savetujemo da ga izbegavate. A za ljubitelje se zahvaljujući bogu što nismo morali videti drugog vremena da potpisu na ovu "letelu marš". Često se



zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
			
2.0	2.5	3.0	3.0

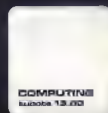


CYBER SPACE

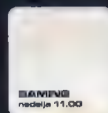
3K RTS



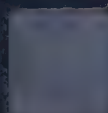
GAMING
petek 17.30



COMPUTING
sobotu 13.00



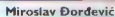
GAMING
nedelja 11.00



COMPUTING
ponedeljek 14.00



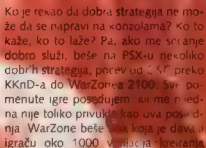

SPACEARTS



ARMY MEN

ARTS

REAL TIME STRATEGY



voznja i letelica, što je po momu mišljenju zaista impresivno! Armi Men RTS, osim što pruža širšu mogućnost, dopušta nam da se zabavimo na poseban način. Mali plastični su u neprekidnom ratu. Na vama je da izaberete boju (znanje ono, zeleni i žuti) da se upustite u komandovanje jedinicama. Iako je pomalo teško komandovati jedinicama bez misla, ovde je sve savršeno rešeno. Ali, o svemu tome nešto kasnije, sada je potrebno da vas uvedem u samu srž igre.

Sve se dešava u našem svetu, koji je za plastične vojnike vrlo velik svet. Dizajn nivoa je stvarno nešto novo, a oni koji tvrde da je giup neka sami probaju. I neka se uvere u suprotno. Najzad, u celoj igri nema

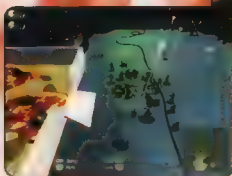


puno pravih
 oružja i vojnih
 džidža i džidža
 Prepreke će
 vam predstavi-
 vljati telefonski
 kabl ili kupačica

više mornaka u štek. Međutim, ako su vaše snage približno jednake, možete doživjeti poraz bez obzira na to što vi imate deset ili dvanaest vojnika više. Ono što sam htio reći jeste da balans

snaga nije jednak da je moglo ma-
o da se povede računa o tome.
Glavni resursi u igri su plastika koja
se crpe iz okolnih predmeta i elektri-
citet koji se skuplja iz baterija.
Grafičar igra izgleda fancy. Sve je le-
po i detaljno, a desnom analognom
palicom možete da zamirite kame-
ru sve dok ne vidite ka vojnika. Za-
ista impresivan, 3DO je potvrdio da
ume da napravi dobru igru. Svaka
mu čast.

Za kraj, tu pomeniti i to da je ovo jedna od retkih strategija na konzolama. Zato, narodo, nava-
luk je još vroć!



be, a najzanimljivija mi je misija s gumenom patkicom u kojoj se skrivaju žuti vojnici.

Misija ima pregršt i dešavaju se na raznim lokacijama koje u stvari predstavljaju simulaciju pravih terena. Na primer, kada se predstavlja misija na otvorenom moru, ona podseća na iskrcavanje u Normandiji.

Nije koncept, jedino što čini igru zanimljivom. Moram priznati da sam se jako ako navikao na sistem prihvatanja. Selektovanje jedinca se vrši preko kruga. Pomoću njega selektujete sve što je u njegovom radijusu. Dalje, kada odredite jednu grupu, možete joj dodeliti jedan broj da ne biste morali da je selektujete ponovo, već se ona sama selektuje na prisak određenog dugmeta (L1 i L2 menjaču grupe).

Prve misije neće zahtevati od vas neku taktiku, već jedan rush i evo i uz minimalne gubitke vi dobijate misiju. U kasnijim misijama stvari se dodatno komplikuju jer će pobednik biti isključivo onaj ko ima bolju vojsku odnosno onaj ko ima

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
			
4.0	4.0	4.0	4.0



NT Games
vodeći domaći
igracki sajt



www.ntgames.co.yu

**EA
SPORTS**

TIGER WOODS PGA TOUR

2002

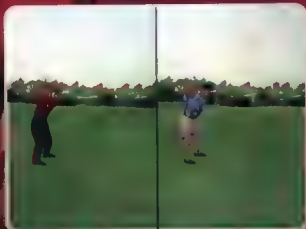
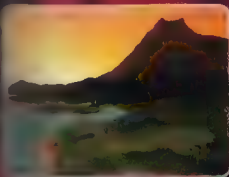
Igor Simić



se
Damen
su osv
nava

ovogodišnje trijumf i delo
nog golfa i njegile na mali
godine i imaju svetska pr
stičenja puna
doga dok
budemo le
provodili
muru (mm
Greece), ali Ti
gru i družini to
neće nimalo
smetati da i
sle godine
popune svoje
puđelare i obi
du svet, igra
u turnire na
Havajima, Ta

(nedostatak pu
blike je više nego
okidan) i SVE ltu
valiti na ekranu možete
pogoditi lopticom (ako
dovoljno dobro gađate),
ali to neće samo pre
preka loptu na put ka
rupe. Često će pažnju od
odbićete i peske, na raz
odigravanja iz peska, sa ra
odigravanja iz peska, sa ra



on igranja - Speed Golf je tu da
vam razbije monotoniju kakvu
igre ovog tipa znaju da stvore, a
tu su i Tiger Challenge i Game
Mode u kojem ćete verovatno
provesti najviše vremena u ovoj
igri. Gledajući i igrajući ovu igru
doći ćete do zaključka da je jedini
propust nepostojanje neke ambi
entalne metal-funk muzike koja
bi u pozadini "pičila" dok se igra
te. Pored ovakvih pejzaža i uživa
nja u opuštenosti golfa, prava je
šteta što nema Chill Out muzike.
u fazonu Enigme, Morechee ili
Enye. No, to vam neće pokvariti
uživanje u ovoj sjajnoj igri, a ja
vam želim da se pojavite na lista
provedete uz Tiger Woods PGA

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
4.0	4.5	4.5	4.5

83%

1.8. Igraca

Memorijska karta
150 KB

Analogna kontrola

Vibracija

Multitap
za 1 - 4 Igraca

Tiger Woods PGA Tour
EA Sport
NTSC
Sportska simulacija

PlayStation 2

bonus



Mihailo Tešić

BLOOD OMEN 2



Kain se vraća u legitimnom nastavku, u kojem će Omen zaista biti glavni baba, najveći, faca i uzgajivač - kao što zaslužuje! Zna se šta znači Kainovo nasleđe - znači da ćete Kaina gledati (i igrati) uglavnom u leđa, pošto je izvođenje iz trećeg lica) tokom cele igre, a ne samo u uzornim izlucima, i na kraju kao glavnog zloca. Mada, kada malo bolje razmislim, iako je Kain glavni lik, on i jeste najveće zlo u ovoj igri. Zbog toga je samo zao, sebičan, i zbog toga je i pravi vampir oštriji nego što je samo što je taj ali i zbog toga je i ovaj igri najbolje...

U ovom svetu Nosgoth koji smo poznali iz prvog dela, ne igrate Legacy of Kain, nego Blood Omen 2. Igra je nastala dve stotine godina nakon prvog. Kain je bio vladar sveta za vreme prvog, ali njegova i vampirskim armijama dok je bio na vlasti, nisu pozili ga, saterali vampire u pozadi i pokrenuli ljudsku rasu za svoj račun. Jedini koji su ga napali su neki Ali, što znači, takvi njeni je...

Kain je bio prvi (što sugeriše njegovo pojavljivanje u prvom delu Legacy of Kain, koji se događa mnogo pre ovog). Samo je bačen u dubu puka i tu je i upravo probudio nekakav Pokret Vampirizma. Omen 2 koji namjerava da vampirima povrati slobodu i pravi neograničene fast food uživanje. Kainu nije bilo stalo da nekom pomaže, on bi samo činio što mu je bilo po pravu pripada (tiraniku vladavini). Kain je bio prvi (što sugeriše njegovo pojavljivanje u prvom delu Legacy of Kain, koji se događa mnogo pre ovog). Samo je bačen u dubu puka i tu je i upravo probudio nekakav Pokret Vampirizma. Omen 2 koji namjerava da vampirima povrati slobodu i pravi neograničene fast food uživanje. Kainu nije bilo stalo da nekom pomaže, on bi samo činio što mu je bilo po pravu pripada (tiraniku vladavini). Kain je bio prvi (što sugeriše njegovo pojavljivanje u prvom delu Legacy of Kain, koji se događa mnogo pre ovog). Samo je bačen u dubu puka i tu je i upravo probudio nekakav Pokret Vampirizma. Omen 2 koji namjerava da vampirima povrati slobodu i pravi neograničene fast food uživanje. Kainu nije bilo stalo da nekom pomaže, on bi samo činio što mu je bilo po pravu pripada (tiraniku vladavini).

Kain je bio prvi (što sugeriše njegovo pojavljivanje u prvom delu Legacy of Kain, koji se događa mnogo pre ovog). Samo je bačen u dubu puka i tu je i upravo probudio nekakav Pokret Vampirizma. Omen 2 koji namjerava da vampirima povrati slobodu i pravi neograničene fast food uživanje. Kainu nije bilo stalo da nekom pomaže, on bi samo činio što mu je bilo po pravu pripada (tiraniku vladavini). Kain je bio prvi (što sugeriše njegovo pojavljivanje u prvom delu Legacy of Kain, koji se događa mnogo pre ovog). Samo je bačen u dubu puka i tu je i upravo probudio nekakav Pokret Vampirizma. Omen 2 koji namjerava da vampirima povrati slobodu i pravi neograničene fast food uživanje. Kainu nije bilo stalo da nekom pomaže, on bi samo činio što mu je bilo po pravu pripada (tiraniku vladavini).

Kain je bio prvi (što sugeriše njegovo pojavljivanje u prvom delu Legacy of Kain, koji se događa mnogo pre ovog). Samo je bačen u dubu puka i tu je i upravo probudio nekakav Pokret Vampirizma. Omen 2 koji namjerava da vampirima povrati slobodu i pravi neograničene fast food uživanje. Kainu nije bilo stalo da nekom pomaže, on bi samo činio što mu je bilo po pravu pripada (tiraniku vladavini). Kain je bio prvi (što sugeriše njegovo pojavljivanje u prvom delu Legacy of Kain, koji se događa mnogo pre ovog). Samo je bačen u dubu puka i tu je i upravo probudio nekakav Pokret Vampirizma. Omen 2 koji namjerava da vampirima povrati slobodu i pravi neograničene fast food uživanje. Kainu nije bilo stalo da nekom pomaže, on bi samo činio što mu je bilo po pravu pripada (tiraniku vladavini).



Kain je bio prvi (što sugeriše njegovo pojavljivanje u prvom delu Legacy of Kain, koji se događa mnogo pre ovog). Samo je bačen u dubu puka i tu je i upravo probudio nekakav Pokret Vampirizma. Omen 2 koji namjerava da vampirima povrati slobodu i pravi neograničene fast food uživanje. Kainu nije bilo stalo da nekom pomaže, on bi samo činio što mu je bilo po pravu pripada (tiraniku vladavini).

Kain je bio prvi (što sugeriše njegovo pojavljivanje u prvom delu Legacy of Kain, koji se događa mnogo pre ovog). Samo je bačen u dubu puka i tu je i upravo probudio nekakav Pokret Vampirizma. Omen 2 koji namjerava da vampirima povrati slobodu i pravi neograničene fast food uživanje. Kainu nije bilo stalo da nekom pomaže, on bi samo činio što mu je bilo po pravu pripada (tiraniku vladavini).

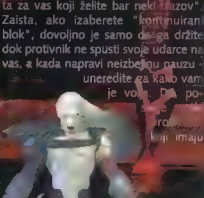
Kain je bio prvi (što sugeriše njegovo pojavljivanje u prvom delu Legacy of Kain, koji se događa mnogo pre ovog). Samo je bačen u dubu puka i tu je i upravo probudio nekakav Pokret Vampirizma. Omen 2 koji namjerava da vampirima povrati slobodu i pravi neograničene fast food uživanje. Kainu nije bilo stalo da nekom pomaže, on bi samo činio što mu je bilo po pravu pripada (tiraniku vladavini).

Digitalna kontrola

Analogna kontrola

line: Blood Omen
redov: Eidos
Sistem: NTSC
Zanr: Akcija

PlayStation 2



...stare, ali oni se trude
...da ga isvedu tako što im



Valjda da bi simulirali ultra-brze vampirske
refleksi, tvorci nisu ostavili mogućnost
bočne kontrole kamere, već se ona sama
(većma brzo) rotira tako da prati Kaina
kada se on okreće - što samo zbunjuje.
A da je bar grafika nekli fleš, opoveli bi
samo im to s kamerom, ali je i ova pro-
sečna. Mada je osvetljenje većma at-
mosferično. Srećom te je muzika jako
dobra i probane se potrudili
što daje dobru atmosferu. Isporu-
s osvetlje-
niem, za-
pietom i stan-
dardno vrhun-
skim glasom Kai-
novim. (Muzika
daje glas isti sjaj-
ni Englez kao u prethodnim igrama
i ima li ista zlobnija od savršenog
engleskog akcenta izgovorenog s
hladnim prezirom?) Ipak, Blood
Omen 2 je toliko prosecan i rađen
bez ikakve volje da postigne istu



...vratila i zakoljete ga s leđa, a la Fenehu; pa
vam daje super-skok-letenje i napad "death"
pa ćete moći da kontrolirate umove... Ali
većina ovih moći ima svrhu samo u određi-
ma primer, u maću se možete pretvoriti sa-
ma magle, što u suštini znači: ako vidite ma-
u kojoj je potrebno pretvoriti se u nju da bi
mo dalje. Većina zagonetki se svodi na tip
Giftova u bolno-odoljivim trenucima i
što staro pomeranje blokova i prekidanje pre-
toga, i neprijatelji su baš onako muški pi-
Caku Norisu - ako in ima više (što je samo
netko), vi samo uzimate da peglate jednog, a
matratu i čekati. A njih i tvorci su baš resili da
inteligentni - šta, zar su misli da igra biva
nas napadu dva ili, ne-daj bože, tri-četa meri-
verovatno uradili zato što su znali da bi napad-
an - pošto je on



The GaMe®

ISSN 1411-3008
06:
broj 42 (1998)
www.gamemagazine.com

100 % PC • Na 108 strana

Jednom mesečno na kioscima blizu vas
U najnovijem broju izdajemo opise PC igara.

- The Legacy of Kain Series: Blood Omen 2 •**
The Elder Scrolls III: Morrowind • Army
Men: RTS DUNGEON SIEGE • FIFA 2002:
World Cup • Soldier of Fortune 2: Double
Helix • SpiderMan: The Movie • Warlords
Battlecry II

- Od hardware-a smo opisali:
- Asus A7V333 motherboard
 - Eksterni SoundBlastor: Extrag
 - Kako radi Hard Diskovi
 - Megatest tastatura
 - Hardware Help



Broj 40 na kioscima 28. III 2002.

Portažite ga na kioscima blizu vas
kod kolportera i u boljim CD klubovima

The GaMe®





Uroš Tomich



DEUS EX

THE CONSPIRACY

I tako, dve godine PORTOVANJA dočnije, evo šta vam sledi. budža komad jedan, kul govorna gluma "ala Klint Istvud" trip, mračni mantil i apelenjen od Dr. Mengele i Nea) i tamne cvike "Bruce Willis Police", kibernetički agent J. C. Denton i jedna velika zavera koja uključuje viruse, "augmentovane" ljude, pregršt lekova koje samo

najbogatiji mogu da priušte, plus korporacijski snovi o moći i lovi, haos, nernaština, glad, malo li je? Ali, da krenemo

Napreciznija definicija bi bila da je ovo "križanac" FPS-a i RPG-a, koji uključuje mračnu priču u tamnoj budućnosti, a pride i misije s više zadataka koje možete realizovati na ovaj ili onaj način (brzajući akcijom ili pasivni pristup), tako da imamo jednu solidnu mešavinu koja bi trebala da pruži "široke narodne mase", ali, da li će u tome uspeti, ja ne smem da "cenim". Što se tiče "velikog brata sa PC-ja", igra je svojevremeno izazvala buru oduševljenja, tako da je odučeno da se igra koji ne poseduju personalni kompjuter, ali poseduju konzolu, vojku, želju i novac obogate ekskluzivnosti i "opipljaka". I tako i bi. Dve godine kasnije ja sedim gledam rezultate koji me baš i nisu zapanjili i pored svega pozitivnog što sam i do

Mislim, ima tu elemenata vršne igre - zaplet koji može da vam pruži pažnju i neoljudski oduševljenje, a i vršnost i mogućnost igranja na dva pomenuta načina obećava u sate i sate kvantitetno utrošenog vremena, ali - osim uvođenja animacije sve ostale su odstranjene kako bi igra bila "upakovana" na samo 3 CD-a. Takođe sam se uplašio u dva-tri navrata, kada sam ugledao zamrznuti ekran i load bar koji se samo lag rasula puni, molio sam boga da se igra ne ulogira, tako da - ako ima veći bag - ja se izvinjavam - pritisli me rokovi, što fakultetski što novinarski, tako da misam imao "sate i sate vremena koje bih utrošio u eventualno pronalaženje pomenutih bagova.

Dakle - započnite igru kao agent antiterorističke službe koji se bori s pretnjom koju predstavlja organizacija NSF (Sila Nacionalne Secesioniste - National Secessionist Force, prim. aut.). Posle kratkog (ali slatkog) treninga koji vam savetujem da odradite, a koji će vas upoznati sa osnovnim mogućnostima, pređite na prvu misiju koja predstavlja vašu vatreno krštenje, a u kojoj imate zadatak da se infiltrirate u Statutu slobode,

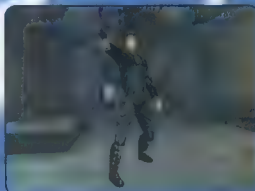
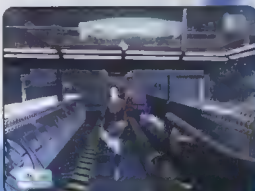
koja je malo porušena (mnogo mi se sviđa), zaposednuta od strane NSF-ovaca i koju brane roboti-tugar, a u kojoj se na lazi jedan od vaših agenata. Kako nisu NSF-ovci jedini koji su opaki i imaju sredstva za naziv organizacije, red je da i vi saznate da pripadate UNATCO-u (Antiteroristička koalicija Ujedinjenih Nacija, "United Nations Anti-Terrorist Coalition"), čiji su ime i funkcija obznajeni. Igradi. Kao što sam pomenio, prisutni su elementi RPG-a, tako da je moguće razvijati lik na razbije načine. Oni koji se više akcije i brzine mogu unaprediti Dentona, a oni koji se više "pod kontrolom" i na terenu i nečujni i

biti impresionirani aspektom tihog onespobijavanja i obijanja braya i sigurnosnih sistema. Tako onda hakeraj i baski podataka koje ce vam bit dostupne samo na najvišem nivou znanja date sposobnosti, a sve je to objašnjeno pri samoj kreaciji lika, na pomalo komičan način (sposobnost igranja - na četvrtom nivou spoznaje, tako da možete da izvršite transpacijaciju srca kori-

steći kućne aparate - ili nešto u tom fazonu, prim. aut.), što u samom startu pokazuje da igra ima duha.

Ako želite da provajite i priču, a ne samo da za što kraće vreme kompletirate gruču, tu ce bit mnogo interakcija i predmeta od časopisa - novina, preko značaja i poruka ostavljenih na terminalima do NPC-ova, tako da igra pruža i razjzu o svetu koji je bogat i fascinantant u svojoj mračnosti i apokaliptičnosti. Čak su tu i alternativni završeci koji zavise od onih "malih razlika" u načinu na koji s nekim razgovarate i od toga koliko uspešno i na koji način kompletirate sve misije. Sve u svemu - besicetno, kume, besicetno.

Kada sam pomislio na interakcije predmete zaboravio sam da pomenem i sve sada s pravim platformski deo. Ko zna koliko ćete kutja pomeniti i pritisnuti s mesta na mesto kako bi vam neka oprema ili naoružanje bilo dostupno i kako biste našli alternativni put kojim možete krenuti do cilja. Do čega se, kako sam pomenio, stiže i kroz snim mnoštva stvari, od skiova preko predmeta oružja pa sve do "augmentacija" koje sam pomenio na početku teksta. Kako su komande funkcionalno raspoređene, teško da ćete imati problema da se odmah adaptirate, pa i kod ku i krug ćete pomeniti.



1. Igrač

Uroš Tomich
600 KB

Digitalna kontrola

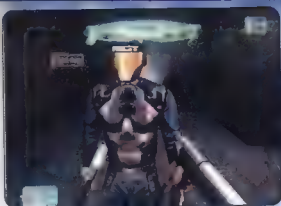
Digitalna kontrola

Vibracija

Deus Ex: The Conspiracy
Eidos
NTSC
FPS/RPG

Ime: Deus Ex: The Conspiracy
Izdavač: Eidos
Sistem: NTSC
Žanr: FPS/RPG

PlayStation 2



efektima? Kojeime prido. Najbol-
nija tačka igre su nesumnjivo tek-
sture kojima je mogla biti posveće-
na veća pažnja - mogu i ja da la-
žem investitore da su u pitanju
"velike troškovi", ležedi na dušku
u bazenu, dok je društvanje na
koltelu i poštilu koje obezbeđuje
SPONZOR, dok dva ČEČENI sede
u podrumu i lepe KOČKE na sve
što u igri postoji (ali baš KOČKE)
Ovakvo se plašim da ima neke "u
nas" izazvati očekivane reakcije
zbog tog minusa, pa apelujem na
sve igrače da igru oduzmu na
sve igrače, jer je bilo, malo je uti-



razmatranje. Što se tiče muzike, možda je bilo, malo je uti-
šana, a nije napravila - što bi rekli
glupi Ameri - IMPACT. U stvari, kad
bolje razmislim, muzike ni nema, ali
je zato sveprisutna govorna gluma

išćupala stvar, kao i
pištolji koji okidaju
valjano i koješta
Sada, ja sam kao i
uvek obrazložio koje
su po meni pozitivne
i negativne strane, a
imajući u vidu da je
ovo Srbija i da ne
mogu svi u svako
doba dana i noći da



pazare tri CD-a i koštaću po "povlašćenoj
ceni", savetujem vam da se prevashodno de-
taljno raspitate kod drugova-fanabika koji su
uspeali da se dočepaju ove igre pre nego što redakci-
ja da li je igra
dovoljno kvalitetna i da li vredi potrošiti tridesetak (ili više)
maraka na njeno pribavljanje ili je bolje iznajmiti je (ako je i
to isplativo, uzimajući u obzir cenu iznajmljenog diska, mo-
gućnosti i obaveze koje imate u toku dana, fiziološke potre-
be i posla u školu (ako nešto od ovog denog pohađate) ili
u radu (je neki oti je makar POKAZATI da sam imao srecu
što se nabavljanja tiče, ali me je sve osušilo spualo - i škola, i
posao, i obaveze, i funkcije (o potrebama da i ne govorim -
nije primereno, prim. aut.).



Kako se pretplatiti na Bonus?

LAKO!

- 400 din 3 broja (+ 1 CD po izboru)
- 825 din 6 brojeva (+ 2 CD-a po izboru)
- 1.650 din 12 brojeva (+ 4 CD-a po izboru)

POŠTANSKA UPUTNICA

825 000

Osamsto pedeset pedeset dinara

BONUS, Potrošnja Feb 22

1.1050 Beograd 22

Preplata na BONUS br 21/28

Potvrdite mi sledeće CD-ove

Popunite POŠTANSKU UPUTNICU, unesite željeni iznos preplate i popunite je kao na datom primeru. Izvršite uplatu na šalteru pošte i Bonus će početi da vam stiže na kućnu adresu, pre izlaska na kioske, i bez daljih PTT troškova.

Eto kako!

Telefoni redakcije: 011/340 77 12, 340 77 36

Uputnicu možete nabaviti u svakoj pošti!



Mihailo Tešić

FATAL FRAME



Kad se pred mojim očima ukazao uvodni ekran ove igre, ono što mi je pored naslova momentalno zapalo za oko bio je ona čudna rečenica koja tako često srožava ugled nekog filma (kada se potencijal i stav na sam početak). Based on a true story - zasnovano na istinitom događaju. Ček, ček - video igra zasnovana na istinitom događaju? Pa dobro - čudni ljudi su se događali. Ali, ček još malo da se setim. Fatal Frame, je li to beše ona SURVIVAL HORROR igra u kojoj se borite protiv duhova pomoću kamere? Proti duhova pomoću kamere - zasnovano na istinitoj priči. Stavite ovaj čuveni jedan napram drugom i ponovite ih nekoliko puta. Da li nešto škripi? Uh, uh, Japanke! Ma - nekada su Japanci Based on a true story, sve dok je igra dobra.

A igra je dobra. Stavite ovo je prvi survival horror u kome sam zaista užvao još od Silent Hills i Koudelke (a Koudelka je bila više RPG). Šteta samo što se pojavio u istom broju Bonusa kao jedna druga igra stog žanra, igra koja je neosporno KRALJ TATA MAMA dobitnog žanra (BWAHAHAHAH! - Smeš Uroš!) A i dobro - ima Fatal Frame svojih neospornih kvaliteta zbog kojih treba aplaudirati momcima iz Tecmoa.

Osnovna ideja je dovoljno zanimljiva, tako da je bilo potrebno samo mali stila, dobre dizajnere i malo inspirisanih 3D programera da bi se dobio kvalitet (samo to...) U uloz ste Miyu, mlade Japanke - cela priča je smeštena u Japan, tačnije u jednu prastaru japansku vilu, što nama zapadnjacima ova igra čini egzotičnom, pa stoga i zanimljivom, pošto se uklapa u stvarnost, ali u japansku stvarnost ko a nam je skoro nepoznata. OK - još jedna horor hero na koja ćemo morati probiti kroz gume i zlotvora, pomislite. Opravdano, pošto se Resident Evil, najeminentniji predstavnik žanra, i ne u poslednje vreme potrudio da malo osveži ovaj izdanci koncept. No, Miyu je

malo čudnija - pored toga što gotovo celu igru čuti (što je sasvim OK - zaboga, upiši a je gadice, jer se nalazi samala ukletoj KUČERINI), ona ima samo jedno jedino oružje, stari fotoaparat koji joj je (tačnije, njenom bratu) ostavi a majka. Pa aparat im mistično dođe da otkrije natprirodno... još boje da protera nečiste sile tj. duhove! Šta, više može početi mlada Japanka u ukletoj vili?

Pa da - naše svog brata koji je nestao u dotičnoj kućni. Jedan dana ore početi... što ćete videti u sjajnom intro u kome vodite dotičnog brata, ali je sve crno-belo i zrnasto kao da gledate tj. grate star film), a nekoliko dana posle nestanka poznatog romanopisca, njegove asistentkinje i njegovog znanca, koji su otišli u dotični Himura Mansion (tamo se zove) da bi ih sakupili građu za knjigu inspirisanu nestankom kućne porodice jednog etnologa koji se pre više godina doselio u dotičnu kuću kako bi istražio drevne rituale (stare japanske mnogobožake) religije, a koje je pak on pokušao da ih je praktikovala stara glavešina, koja Himura (koja je takode misteriozno pobijena od strane poslednjeg Himura-glavešine). Primećujete li da ovde postoji šablون - da je kuća u centru zbivanja? Kako i ne bi bila kada ćete se po njoj muvati tokom cele igre! A postoji i mnogo drugih šablona, ideja i priča koje ćete otkrivati tokom igre, sakupljajući deliče starih novina, dnevnika, audio kasete i zapisa svih onih (već pomenutih) koji su pre vas živeli i umirali u ovoj ukletoj kući. Ovim podacima ćete morati često da se vraćate i da ih bristite, pošto će se oni pokazati ključnim za rešavanje misterije Himura Mansiona. Srećom, te vam igra u tome pomaže: otvorite File opciju u meniju i pogledajte šta se sve tu krije i biće vam jasno (Najluda opcija je Correlation, koja vam



pokazuje dijagram svih osoba ko su se pojavile u igri i njihove međusobne odnose). Sam način igranja će vam biti potpuno prepoznatljiv iz drugih igara koje se diče pripadnošću survival horror žanru: treće lice, fiksiran ugovni kamere, a kroz igru napredujete tako što nalazite razne predmete, glavešine ih gde

treba i rešavate zagonetke (koje su ovde često povezane s japanskim karakteristikama tj. ciframa, što će vas dovoditi do ludila sve dok ne sednete i lepo na papir ne precrtate karakter za svaku od 10 cifara). Simpatično osveženje (koje opet proizlazi iz one ideje koja je najzaslužnija za to što se Fatal Frame izdvaja od ostatka ovakvih igara, a to je ideja da vam je jedino oružje kamera) su lokacije na kojima je potrebno uslikati određenu stvar i tako otkriti da je u pitanju duzija - često će vam se na fotografiji pokazati neka druga lokacija na kojoj se krije ključ za rešenje onoga što ste fotografisali (najčešće su u pitanju vrata zatvorena neakvom mističnom silom). Srećom te vam igra jasno i glasno vrši udore pristoi na sumnjive okice i lupanjem srca, drmanjem kontrole i bogami - plavim bleskom u donjem desnom uglu ekrana (mada to nije uvek slučaj - postoje i one malo skivenije stvari koje će teze teze zati



Fatal Frame
Tecmo
NTSC
RPG

PlayStation 2

Svi ovi elementi se kombinuju u jednu odličnu igru koja potpuno uspeva da bude mračna i strašna, napredci napetost i ne razbacuju se. Jednolično (što je ključan element u igri o napetosti), kombinuju se, prijava sa mučninom, fleppelava, polumrak sa lupanje, mračna, pružajući nam razlog da se zaključavamo noću ako se ikada nađemo u prastaroj napuštenoj vili negde u Japanu. U nekoj istinitoj priči...

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
			
4.0	4.5	4.0	5.0

The image displays a collection of 16 Bo'us magazine covers, arranged in a 4x4 grid. Each cover features a different character or theme from the anime series. The covers are arranged in four rows and four columns. Each cover has the 'bo'us' logo at the top and a small '1' in the bottom right corner.

- Row 1:**
 - Cover 1: A character with a large, colorful, multi-colored headpiece.
 - Cover 2: A character with a large, blue, multi-colored headpiece.
 - Cover 3: A character with a large, black, multi-colored headpiece.
 - Cover 4: A character with a large, black, multi-colored headpiece.
- Row 2:**
 - Cover 5: A character with a large, pink, multi-colored headpiece.
 - Cover 6: A character with a large, pink, multi-colored headpiece.
 - Cover 7: A character with a large, pink, multi-colored headpiece.
 - Cover 8: A character with a large, pink, multi-colored headpiece.
- Row 3:**
 - Cover 9: A character with a large, black, multi-colored headpiece.
 - Cover 10: A character with a large, black, multi-colored headpiece.
 - Cover 11: A character with a large, black, multi-colored headpiece.
 - Cover 12: A character with a large, black, multi-colored headpiece.
- Row 4:**
 - Cover 13: A character with a large, black, multi-colored headpiece.
 - Cover 14: A character with a large, black, multi-colored headpiece.
 - Cover 15: A character with a large, black, multi-colored headpiece.
 - Cover 16: A character with a large, black, multi-colored headpiece.



450 dinara
+
pdt troškovi

NOVI KOMPLET: br. 11-19 samo 800 + PTY!!

Telefoni redakcije:

011/340 77 12, 340 77 36



...gore, možete da se zipujete...
...malo manje puzati, a više se cima...
...pak čovek-pauk, on je nekad neprimetno...
...arstven - nekad se "šulja" kroz senke...
...civila, a nekada dođe, izdomini...

...sistem bodovanja takav da...
...u borbi i raz...
...koje ste...
...kalkulišući da...
...i koliko ste...
...satu...

...koje mo...
...ate, ali su za...
...raznobojne...
...glaze i crvene...
...movu kombi...
...dopunjuje...
...mrežu...
...prisutne tajne lo...
...binejini* koje...
...a nosi, i "ke...

...koji je sam...
...biste...
...istražite sve nivo...
...nivo...
...otvoriti ceo lik. Tu je i mini-igra, ali, kako sam...
...neću vam reći kako se zove ni o čemu se u...
...a, a ti mislite da me mrzite... Poimima koje zaradite...
...stvari u menjima i podmenjima kojima je igra...
...uma ima da vam otpadne glava), ali kako...
...llov (šatro), bog svesti zna koliko toga nije osa...
...jom, imajući u vidu da nema ništa od uvodnih...
...filmove, a da su samo prisutne CG animacije. Ma...
...žalim jer sam i ovako "sreće goleme" što sam...
...da odigram ovako sjajnu igru.

...delovi bili "prebucani" raznim likovima iz...
...univerzuma, ovaj nastavak u tome oskudeva...
...u vidu da su tu samo četiri negativca i nijedan save...
...su bili i Panisher i žena-mačka, kape...
...Daredevil...), ali su negativci (a posebno Lešinar)...
...savršenstva i skroz šmekeksi animirani. On i...
...vam na pojedinih nivoima zadati glasovni...
...i Škorpiion i Shoker. Ostali protivnici (šitna...
...holiko raznovrsni, ali iskreno da kažem - koga boli...

...gledanje koruptivne nivo...
...koji prodaju...
...palmati da sam stvarno oduševljen. Iako sa...
...i "kući" izgleda mnogo bolje nego na...
...vizuelni efekti i utisak koji pruža pogled na...
...i prekrasno koje je sveprisutno su priča za se...
...be. Nije da je ne bih...
...pričao, ali se opasno približavam kraju teksta (redakcijom propisanog), a ima tu još toga da se kaže...

Posebno bih izdvojio "refleksijski nivo" koji dolazi do izražaja pri vašem prolasku u neposrednoj blizini prozora. Kada budete na nivou kojim prevladava vaša vazдушna bitka sa Lešinarnom iznad tmurnog grada, lišeni svetlosti i iznema zatamnjenoj, pa kad kiša počne da pada, o-uh... da se razmažnu, puštajući snopove svetlosti...
...mi da napišem pesmu i posvetim je nekoj "šmekeksi" igrici je obogaćen glasovima glumaca, odmah...
...čete rećo čuti jer se nije ubila - ni od putu, ni od...
...vanjavanja...
...Mlade Spajdi ima deca kojima duga tračanja...
...uključuje vickaste komentare, ovde su oni prave...
...do izražaja, pa su na momente naporni, deli, s drug...
...strate, naređuje sposobnosti štrusa-kampela pred...
...hajati" igra i zvuči perfektno, na momente originalno...
...pride sarkastične i umaleno. Muzika je nekako silno...
...odjekivala igrom, ali bilo je momentata, nije da nije, kad...
...je uzdizala i bogatila, plesni...
...VLACEĆI na vratolomije, tako da...

...je VISOKA OCENA, što zbog pravovremenog...
...kontrolera), što zbog pravovremenog...
...što zbog ostalih kvaliteta kojima ovo ostvarenje obiluje...
...ana će biti drastično umanjena zbog gubitka: priča...
...maćada i igra se osuđuje na KLONIRANJE i doživlj...
...CRNOJ polici svakog posrednika...
...CRNE konzole i ljubavi prema "prijateljskom komšiji Spajdermenu") sve do svoje...
...žbam, žbam!!!



DO INTERNETA ZA 60 SEKUNDI

- bez otvaranja naloga
- bez podešavanja
- bez kupnje vlastitog vremena
- bez "krade" vašeg vremena
- besplatno e-mail
- uvek slobodna linija
- tehnička podrška

Treba voditi računa i o tome da je u cenu vremena koje provedete na internetu uključena i cena telefonskog impulsa. U idealnom slučaju je cena impulsa 5/10 din sat (jeftiniji/skuplja tarifa). Ukoliko poziv nije lokalni, cenu su znatno veće kada koristite standardni način pristupa internetu. Koristiš naš servis, znači samo navedeno, cenu u koju su uključeni i telefonski impulsi. Ovakav način pristupa vam može biti jeftiniji ako pristupate z šire okoline grada (telefon koji počinje sa 8)

041/55-22-22

username: teleport
password: net

www.teleportgroup.net

*nolovno vreme se obračunava preko telefonskog računa (0,73 din/min u jeftinijoj tarifi 15-17h i 21-07h) u skuplu, tarifi cene su dvostruko veći



Igor Simić



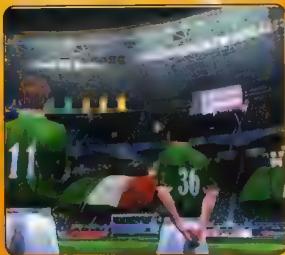
Koreja - Japan

simpatije upućene su baš Kameruncima, ipak su oni olimpijski šampioni!!!
Shodno najnovijim dešavanjima u svetu fudbala, a rukovodeći se izvanrednom zaradom od UEFA 2000, EA Sports je objavio još jedan nastavak najpoznatijeg i najstarijeg fudbalskog serijala - FIFA 2002 World Cup. Još jednom su EA



Fudbalska groznica već uveliko trese Korejance i radni narod Japana - a ostatak sveta odnedavno živi samo za ono što će se dogoditi u periodu od 31. maja do kraja juna. Za svega nekoliko nedelja počinje ono što smo čekali četiri godine, i četrin pre toga - SVETSKO PRVENSTVO U FUDBALU!!! Možda se neki od vas još uvek (kao ja) sećaju ubedljivog trijumfa Francuske pred domaćom publikom - proglašenja Zinedina Zidana za najboljeg, a Davora Šukera za najefikasnijeg igrača u Francuskoj 1998. Bilo kako bilo, ponovo su legendarni

Sportsovcima maksimalno ozbiljno pristupili stvaranju novog "mezimčeta" ljubitelja simulacija fudbala i još jednom pokazali da su Japanci milijama daleko! Nje FIFA 2002 loša, u stvari, nijedna FIFA do sada nije bila loša, ali, pokušavajući da povežu surovi gameplay u kome Japanci prednjače i svoje ideje o simulaciji fudbala, EA Sports je došao do simpatične vizije fudbala koji je dosta sporiji (i realniji) od onoga koji gledači igrajući ISS, ali samo na polju - Primanje lopte i barata nje njom još uvek više podsećaju na nokej nego na fudbal, a šutevi su kombinacija Apoloa 11 i lopte! Svaki šut koji bude izveli "iz koraka" ti voleja podsetiće vas na zlatne dane Antonija Jeboc (Anthony Yeboah - reprezentivac Gane) iz



Brazilci među favonitima za osvajanje krunice (lično mi ni njanje ne bi smetalo da Rivaldo i drugi pokažu ostatak sveta šta je fudbal). Francuzi se nadaju odbrani titule i imajući u vidu s kakvom će ekipom istrčati na zelene terene na Dalekom istoku, neće biti nimalo lako sprečiti ih u pohodu ka novoj tituli prvaka sveta. Da bi sve bilo još zanimljivije, tu su i prvi favoniti po kladionicama u Engleskoj - Argentinci! Batistogol, Kili Zanetti, Kanida, Saviola, Ortega, Veron, Ajala, Almeida, Krespo, Lopez, Plasente, Redondo... sve sami asovi i najbolji igrači evropskih timova, pitanje je samo koliko će se dobro uklopiti za samo mesec dana... Timski igra krasi neke druge ekipe koje nisu bez šansi - Portugal, Italijane, Špance. Pogledajte sastave grupa. Kamerun je u pulici da ponovo priredi prvorazredno iznenađenje, ali nadam se da ovog puta neće biti sudje. Avekisa Ponea da ih na očigled cele fudbalske planete pokrade u četvrtini finala. Sve moje skrvne



Lidsa kada je 3 god ne za redom (!!!) pobeđivao u izboru za najlepši gol sezone. Golmani su usporjeni i dosta nezgrapni, ali brane, i to veoma dobro. Pobađjanje u odnosu na fudbal

1 - 2 Igrača

Memorijalna kartica

Analogni kontrola

Simulacija

FIFA
EA Sport
NTSC
Sportska simulacija

Ime:
Izdati:
Sistem:
Zemlja:

PlayStation 2

... sada na odigrali-
... zomana van ka-
... Prednost FIFA je
... u prošlom delu.
... pasa ili centaršuta
... ali neee... velika
... nepostojanje ko-
... prostor (ranije L1)
... zastupljene 42 repre-
... naravno, nema
... misim da nam Ameri-
... radi? Zašto? Ima mesta
... Grčku, Tursku, Finsku,
... Arabiju... a nas
... još jednog razloga
... "pikanjem" ISS-a
... ekipa ima 22 igrača na ras-
... plus 17-18 igrača iz naci-
... rezervi, što će vam omogućiti da ekipi koju vodite na
... prvenstvo budete i selektor. Sajnol Ali, ne lezi vra-



že igrači se razlikuju u samo
8 statističkih kategorija, a
ocene su zražene u opsegu
od 1 do 7 i razlikuju se u Over-
rallu, što je poprilično malo da
bi se izrazio temperament i
veština nekog od igrača. Prvi
put u FIFA senjalu postoje 4
nivoa težine - Beginner, Ama-
teur, Pro i World Class. Mo-
gućno je i igrati friendly meč,
ali je akcenat bačen na učešće
u svetskom kupu. Obratite
pažnju na izvanrednu muziku
u izvođenju Londonske fil-
harmonije koja ovoj igri daje
potpuno novu dimenziju - još
jedna pozitivna stavka, a slu-



šajući navijače, naučite puno navijačkih pesama koje se pe-
vaju širom Evrope i sveta. (Zakleo bih se da sam jednom u
Main meniju čuo huk navijača sa severa - ZVEZDA!!!) Ceo
svetsko prvenstvo je maksimalno realno, tu su latest scores
najbolji strelci, tabele... sve što treba.

U vreme kada budete igrali ovu igru fudbalska grozni-
ca će biti na vrhuncu i ne bi bilo loše da imate ovu igru u svo-
joj kolekciji, ali moj savet vam je da sačekate Pro Evolution
World Cup Edition (negde u septembru), a do tada se zaba-
vljajte gledanjem majstorija fudbalskih i košarkaških magova
na TV-u. ■

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
4.5	4.0	3.5	4.0

70%



MASTER

IMPORT

Extra ponuda

ORIGINAL



Potražite kod nas
najnovije igre na DVD-u!

Kod nas:
original igre od 1994. god.

104 - 134

dodatna oprema za PS2:
Multitap, Link kabl,
Memory Card 8 KB

Bulevar Mihajla Pucića 11070 Beograd
www.masterimport.co.yu
contact@masterimport.co.yu; 011/142-159; 064/130-10-30,

prodaja, veleprodaja



Miljan Lakić

Proba's name
DNA životali!

DNA

Dark Native Apostle

Opet ću početi tekst sa pitanjem, ali to je samo zato da bih bio siguran da redovno pratite autorska izlaganja u našem časopisu. Elem, znate li šta je to Cel Shading?

Ccc... Ništa zato, samo ćete morati ponovo da čitate. Cel Shading je nova tehnologija u grafičkom prikazu igre koja se primenjuje na klasično 3D senčenje i daje specijalan efekat koji se najbliže može

koja je nešto promenila u standardnoj shoot 'em up koncepciji čime je kod mene automatski dobila extra poeniće. E, i DNA ima nekoliko extra poena. Prvi poen zbog Cel Shadinga, ali samo zato što je igra smišljena da bude predstavljena u tom fazonu, a nisu samo upotreбили tehnologiju da bi pokazali šta mogu što sam oduvek mrzeo. Znače ono... Ova igra prikazuje toliko i toliko miliona tandralica na ekranu i zato je ona dobra. DOBRA? Za takve stvari postoji takmičenja demo makera, a nemojte nas u igrama gušiti s time ljud!

Drugi poen zbog Hudson Softa. Molim? Hudson Soft je jednako Bomberman jednako logička igra jednako DNA igra

tu se slažemo
A za treći poen čitajte dalje

Ako ćemo da počnemo od priče tu imamo nula poena. Evo i zašto. Pošto zna koji put imamo heroja u budućnosti (baš su i godinu odredili - 2063. Ko li se sa tim majao, pitam se samo?) koji je nekakav otpadnik genske tehnologije poimenom Proba br. 13. Elem Probnik br. 13 (hmmmm, ko zna koliko su davno počele to probe, da nisu krajeve sedamdesetih?)

genetski nabudženi Miško koji je dobro opremljen raznim oružjima masovne destrukcije, a pritom iz desnog rukava sipa bombe a u levu ugrađuje razne čipove koji mu omogućavaju da čini one stvari koje već super heroji čine. I amnezija. Da amnezija - to je standardni "recept". Prema tome pošto se Probnik-primerak-pod-srećnim-brojem-trinaest ničega ne seća njegove moći ubeđivanja će mu sasvim dobro doći u potrazi za izgubljenim pamćenjem

U igru upadate posle nekakvog muljavog uvoda koji je kombinacija mange i Cel Shadinga koji u zbiru daju vrlo loš rezultat. Ali zato je primena pomijanog trika vrlo uspešna u samom igr. I sad nadate se odjedared na sred neke prostorije a k vam se jednim neprijatnim tempom kreće neka rešetka sastavljena od nekakvih svetlećih munja. AH, kako pamćenje proradi u ovakvim trenucima - znači pravac vrata na suprot

1. Igraci

Memorijalna karta

Analogna kontrola

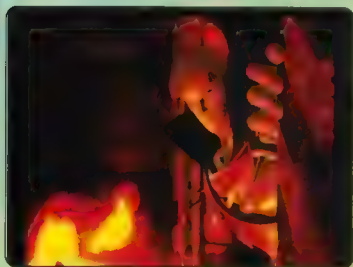
Vibracija

opisati kao efekat crtanog filma. Ova tehnologija je kao i svaka novost odmah postala ekstremno popularna među developerima pa ćemo uskoro videti pravu navalu igara koje će primenjivati ovaj, nazovimo ga, trk. Posebna priča je igrara Cel Damage koja je izazvala pravi bum kada je prvi put najavljena i to u verziji za Xbox konzolu

A sad da pustimo malo tehnologiju i da se posvetimo biti igre. Opet ću vas gušiti sa nekom istorijom (možda stvarno godine imaju veze sa time)... Više se i ne sećam (tik, tak...) koji je to broj Bonusa bio (jednoscifni, siguran sam).



ali se zato dobro sećam igre - Silent Bomber se zvala. Akciona igra - kad bi morali da je svrstamo u neku kategoriju upala bi među pucavine. Ali glavna fora igre je bila u tome da sa sobom ne nosite neki super-hiper-mega-ultra-blender (ili blaster), nego vaše primarno oružje predstavljaju bombe. Znači osnovni način eliminacije neprijatelja je postavljanjem bombica na nji. Hoću samo da kažem da je u pitanju bila igra



DNA - Dark Native Apostle
Virgin Interactive
NTSC
Akcija

www.
Izdavač:
Sustav:
Pozorje

PS2
PlayStation 2

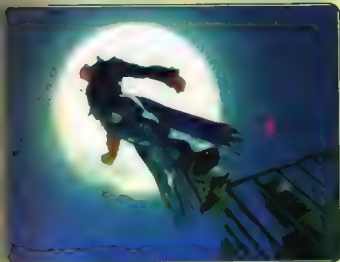
...priznanje. Posebna scena iz različitih pojavljuju se i prvi. Tu se upoznajemo s bombom koja se krije pod R1 - pogodite šta je u njoj na osnovu sledećih efekata - ZBAM, TRAST! Jeste, pesnjaka. Nakon nekoliko pijaskom mnogo efikasnije komandu. Taster kvadrat i Bombona je isforsira - onuže u ovoj igri. Blava se na dva slična kratkim pritiskom je i te i hitro se



samoudaljavate dok se "piglu" upoznae sa delom algoritma koji je zadužen za njegov krik, pad i nestanak sa ekrana. Druga modifikacija se sastoji od dugotrajnijeg pritiska što za posledicu ima da bomba više nije bomba već daljinski kontrolisani eksploziv. Doduše uz pomoć fitilja koji se razvlači od vas do eksploziva. Na ovaj način vam je omogućeno da uništite neke objekte (a i subjekte) bez izlaganja opasnosti od eksplozije. Ukoliko vam se desi da zah-



valjujući vašoj (ne)veštini budete izloženi udaru jedna od dve skale u gornjem delu ekrana će biti manja. E, a ona koja se ne smanji vam u stvari pokazuje koliko još bombi možete da ispućate zadatim tempom. A da saznate ostale zvrčice ove igre potrudite se sami. Meni samo ostaje da kažem - malo drugačije nego obično i samo zbog toga interesantno ■



zvuk	grafika	igrivost	atmosfera	77%
4.0	4.5	4.0	3.5	

operati, igre, pretaća oprema...
stigao je Mesija - čip za PS2, a uz njega:

Bak

prazni CDR (noname, TDK, Verbatim...)

- Metal Gear Solid 2
- Ace Combat 4
- Silent Hill 2
- Max Payne
- Final Fantasy 10

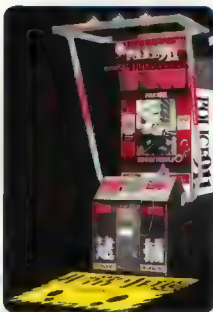
011/477-132
063/239-352

Dreamcast



Urosh Tomich

POLICE24/7



I tako, evo me još jednom u društvu mriških mi represivnih organa... I da je samo to u pitanju, ne bih se ja nimalo bunio, nego su me još smetili u ulogu jednog od pomenutih. Ja se samo čuđim i iskreno zabrinjavam jer mi stvarno nije jasno kakav je to trend da se u poslednje vreme policajci predstavljaju javnosti kao "dobri

momci". Elem, kako je ovde u pitanju jedna KONVERZIJA sa automata, šta se drugo moglo očekivati nego IZDAJA koja je ponovo izvršena i to izdaja MENE, da budem tačniji. Sada se vi pitajte kako i na koji način, na šta ja kažem - nisu mi ni prangye ni USB kamere dali kako bih upotrebio igraću utisak i oplemenio sebe sama za još jedno životno iskustvo. "Što mu gromova, kakvu sada USB kameru pominje ova isfrustrirana i isparanoisana budaletna - ili je opet seo da radi naliven ili se bavio herbalnom medicinom!!!"

Kako bih opovrgao ovu poslednju rečenicu, u sledećih nekoliko stotina karaktera ću nastojati da vam predočim stanje i situaciju na što kvalitetniji način. Igra je prvobitno osmišljena kao aparat (coin-op) koji u sebi ima ugrađen niz senzora koji prate kretanje osobe koja stoji ispred njega i drži uperen pištolj u ekran. Kada meci krenu da fijuču, vi treba da se nagnete u stranu, pri čemu će se ugao gledanja pomeriti, a glavni protagonista priče odradiće isto što i vi, pasirajući se iza nekog postavljenog zaklona (drugi žandar koji stoji sa zaštitnim šlemom i štitom, parkirana kola ili možda zid). Isto tako, ako ne bude zaklona ili ako je postavljen nisko, moraćete da "berete travu" da ne biste popasli metal u čelo. Ovo kretanje pridodaje i novi aspekt samoj igri jer u zavisnosti od sopstvenog pozicioniranja neki neprijatelji

na terenu su nedostupni dok ne pomenite telo i ne promenite ugao gledanja. Šta mislite, koliko se igrivosti gubi i koliko je igra smornija kada nemate pomenuti alat koji bi vam igru prikazao i dočarao u pravom svetlu.

Što se tiče kontrola, moram priznati da je ovo prva igrice koja me je mnogo dugo "muntala" jer nikako nisam mogao "na keca" da se prilagodim na to da se levom analog-

nom palicom nišani, a desnom menja ugao gledanja. Iako su na nižim stepenima težine metal lagano kreće, kako bi se dao fore da pravovremeno odreagujete, u nekim sekvencama neprijatelj ima PROKLETO MNOGO i isto toliko količina pucaju, tako da će vam trebati neko vreme da se na ovaj kav kontrolni metod naviknete (ukoliko ne posedujete US



kameru i pištolj za PS2).

Priča sama po sebi ne poseduje nimalo originalnosti. Cilj igre je vaša inauguracija u načelnika policijske stanice, a kako će drugačije volina sa ulice napredovati, ako ne upucavajući loše momke, pri tom ne povređujući civile. Ako uspete da pomenuto realizujete na najbolji moguć način, inkasiraćete i poene za "performans", ojačavajući svoj lik. Naravno, bićete degradirani ako kojim slučajem zabodete slučajnog prolaznika ili kolegu žandara, simultano gubeći život, a ćete zato uvek nastavljati tamo gde ste stali, tako da nećete dolaziti do besomučnog ponavljanja nivoa. Kako ima nekoliko režima igre, neki nivoi vam u početku neće biti dostupni a i logično je da prvo odradite trening kako biste dobili ko-



1-2 Igrac:

Upravljačka Strela

USB kamera

Pistolj

Police 24/7
Konsumsi
Izdavač: Pal
Sustav: Zvezda
Pucanja
PlayStation 2



žavanja protivnika, što doprinosi "miloroljubivom fazonu igranja". Da li je preporučujem? Pa, sasvim je moguće da će vam biti interesantna zbog drugačijeg fazona i svežeg pogleda na "milijon puta viđeno", ali se ne ističe posebno ni na jednom polju niti dono-



si nešto bitno, hitno ili dinamično. Ukoliko imate prateću opremu, cenim da ćete uživati, ali sumnjam da će to zadovoljstvo biti kratkog veka.

...savi" i lakše ušli u fazon. ...ništa posebno iako zadovoljava sve moderne ...likovi doduše deluju pomalo kruto i kockasto, ali ...da još i zanovetam? Zvuk isto tako nije ništa po- ...nije da je loše odrađen, ali se s druge strane nimalo ...nekim zapanjujućim efektima ili govornom glumom ...gra bila u fazi završnog testiranja, pretpostavljalo se ...nepodobna za maloletne", a iskreno da priznam, ...neke preterano eksplicitne scene niti mnogo krvi i ...ako se radi o pucačini), a prisutan je i sistem razoru-



GL SOFT BULEVAR KRALJA ALEKSANDRA 107 011/423-700

GL SOFT

RASPRODAJA!

PC - 60 DIN

SEGA - 80 DIN

SONY

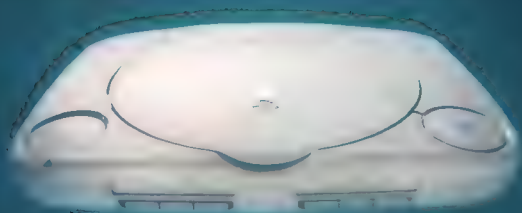
MP3 PO IZBORU ZA SAMO 20 MINUTA!!!

IZNAJMLJIVANJE, PRODAJA, PRESNIMAVANJE, HARDVER...

PC, SONY, SONY 2, SEGA, MP3

WWW.GLST.CO.YU

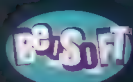
dobri, stari...



04 400 410

Kreditoi na 24 i 36 meseci ti sarad-
nji sa Jubankom a.d. Beograd

psone!!



Uspodara Vucica 160, Beograd • Tel: 011/ 30 45 700, 30 48 701
Svetogorska (Lole Ribara) 47, Beograd • Tel: 011/3222 606
Mileticeva 36, Novi Sad • Tel: 021/ 617 038, 004/117 53 36

Najbolja konzola.



Najniža cena!

PlayStation 2

- 128 - bitni Emotion Engine™
- 300 MHz procesor
- 7% manja potrošnja u sekundi
- 99 mazetih kutija
- CD x 24 / DVD x 4
- Mogućnost gledanja DVD filmova

od 932 din

Kredit na 24 i 36 meseci u saradnji sa Irbankom a.d. Beograd

Gospodara Vučića 160, Beograd • Tel: 011/ 30 45 700, 30 45 701

Svetogorska (Lole Ribara) 47, Beograd • Tel: 011/3222 606

Miletićeva 36, Novi Sad • Tel: 021/ 617 038, 064/117 53 30

BeSOFT

Top Angler

Igor Simić



Još jedne simulacije pecanja. Može li originalno pojaviti se posle toliko vremena na ovu temu koje su prosto pretrpane u poslednjih nekoliko meseci? Ili je to samo marketing (mesec dana do početka prvenstva u fudbalu u Japanu i nije baš pažljivo biran ali... šta je, tu je) ili je to anonimna japanska ekipa developera koja odlučila je da se uhvati u koštac sa ovom konkurencijom, izbacivši svoje igre na svetlost dana relativno tiho - bez prevelikih najava, bez jake reklame, bez Internet previranja što je u svetu postao ustaljen način avljivanja novih igara. Pokušali su da tržište osvoje kvalitetom i igračkom reklamom (to je ono - E, braćo, probao ovo novo...???) Totalno cool, ali... za sada su u ovom poslu pronašli svoj put do publike i u ovakve igre se za jako kratko vreme igračkama vodama... priča, a to je veoma važno jer Top Angler ipak nije jedina igra u ovom žanru. Xicat radi i - upravo - na tom čuđu grmi zec! I to je mom nepogrešivom preporuci za komercijalno uspevanje i očekujete novu igru u sledećih nekoliko meseci!



ove godine u simulacijama pecanja pojavljuju se lokacije Deer Creek, Eagle Lake, Anderson bridge... i počinjem da sumnjam da sumnjam da su developeri igara otkupili prava na turnirske lokacije u Americi (kao kada vozite F1 Grand Prix na pravih stazama formule jedan). Ako je tako (ne mogu da budem siguran jer nikada nisam pecao na turnirima u USA, a još rede pratin TV prenose sa velikih takmičenja u pecanju), onda vam dugujem veliko izvinjenje za pokazano neznanje u oblasti lokacija za takmičarsko pecanje, a ako nije, onda sam ja prebio da nešto sa simulacijama pecanja NIJE u redu!!!



Igru Top Angler možete igrati u Tournament, Arcade, Challenge i Practice modu od kojih za svaki postoji kratak opis pre nego što ga odaberete. Prepostavljam da ćete se sjajno zabaviti, a bogami i iznervirati igrajući Challenge mod u kojem su zadaci jasno postavljeni pred vas - uhvatiti 5 Smallmouth Bassova ili uhvatiti SAMO (isključivo) 10 Blue Gillova itd. i to sve u vremenski ograničenom roku koji se uglavnom zavrsava u trenucima kada ste baš blizu ostvarenju cilja. Tournament je prnča za sebe i u sebi nosi sva uzbuđenja sezone u najjačoj konkurenciji, otvaranje novih mamaca u zavisnosti od uspešnosti na turniru, budovni saldo koji je veoma bitan jer, plaširajući se među prva tri, na kraju sezone otvarate nove lokacije i... Ma, treba pobediti. Jedine mane Top Anglera su nemogućnost vožnje čamcem do željene destinacije na jezeru (što je u međuvremenu postalo standard za ovakve simulacije) i nemogućnost otpuštanja najlona u toku borbe sa plenom, što "ubija" draž ovakvih igara. Moglo je tu da bude još štošta, kao na primer debljina najlona, odabir mašnice za pecanje i takvih sitnica, ali, gledano uopšte, Top Angler je simpatična igra uz koju ćete provesti mnogo vremena, samo ako odgovara vašem temperamentu. Meni, nažalost, treba nešto JAČE, BRŽE, BOLJE... uuuuu!!! Khn, khm (zvuk zakašljavanja), opet sam se malo zaneo. ||



Grafika će u potpunosti zadovoljiti ukuse svih sladokusaca, kontrole će vam biti jasne još pre nego što prvi put zabcate udicu (reklo bi se da su manje-više standardne) i lokacije će vam biti maksimalno poznate - po treći put



1-2 igrača

Memorijalna karta

Analogna kontrola

Vibracije

Top Angler
Xicat
NTSC
Simulacija pecanja

NTSC
System
Zan

PlayStation 2

Ovlašćeni distributer česopisa

bo-nus

za crnogorsko primorje

CD shop GOGIO GAME BOY Herzeg-Novi 069/045-040

068/31-160



PENNY RACERS



...cu
opisati
jednoj rečenici.
Tunismo 3 u mini vanjanti PLUS
go dodatka (komičnih)
treba još?
ma još koliko vam

... znate šta je?
... sića, metalni
... da? E pa u ovoj gri
... vate vozila upravo
... veličine - veličine
... (znači ako se
... bude radila za Ž
... raće se Petparački
... Znači neki šinuti
... se setio da bi tako
... moglo da ispadne
... nimljivo u igri. Nije
... do sad imali trke
... buha, ali sada su
... mini kankature
... Karikature? Da.
... su momci (Eh zašto
... amci? Kad će ovojke početi
... igre?) prema real life vozili-
... spravi vrlo prepoznatljive
... mini vanjante štičajnam
... mercedesa, folkswagena bube
... wagen kako to neko kaže
... itamonekih auta...
... se me Englezi samo na tu
... sam video celokupni simpa
... ence bio sam navučen (kao
... na onaj spot Džej Lo gde ona
... izlazi iz Aston Martina
... znate šta ja mislim o tom
... znate? Uhhh...).

... počinje intro uz neki dosta moćan ženski volan (Uh
... vokali), i prikazuje male simpatikuse (ne nerv
... us nego autće) koji ljuto seku krivine i ja počinjem
... edavam veliku sličnost se replay-ovima iz ONE vožnje
... vožnje, rekli bi neki), ali takođe i velike INTERE-
... MOSTI, jer malenima se pojavljuju neka
... KO je rekao Alldays???), pa nekakvi
... čamci sa donje i propeleri sa zadnje
... tako to... Šta je sad?



Sad ništa, evo glavnog menija pa ćemo u de-
ti. Kaže Grand Prix (e to ćemo kasnije), pa ono
koliko igrača i tako to. OK, ajmo odmah Golemu
Nagradu Opa, sad kaže ovako - Race, Custom,
Shop, School i Option. Braaate, ovo me sve više
podseća na ONU igru. Imamo kupovinu auta, imamo
kupovinu i ubuđivanje delova,
imamo polaganje vozačkih
testova (Čile da bude iz prve,
a?), i ja se sve više i više radu-
jem.

Mogu da dokupim bolji motor,
šasiu, gume, kočnice, volan,
čip, prenos, neke merrače,
sirenu, felge, neke odbojniko-
pojačanja-aerodinamiku-
duntuu. Neće, pa ovo ne, pa
prosto, neverovatno...

A ona knica što sam pominjao -
to je zato što na nekim stazama
ima delova gde staze NEMA tj.

automobil se kreću SLO-
BODNIM PADOM, a to su pra-
trenuci za upotrebu
baš tih krilaca, koja takođe
kupujete. Ista priča važi i za
delove staze pod vodom,
gde ćete konstitui hidro-
opremu.

U školi se polaže za O, P, Q
licencu (kao što rekossmo u
verziji za Ž Točak to će biti
druga palatalizacija Č, Ž, Š,
ili to možda nije druga
palatalizacija?). U O testovi-
ma se vozi na (ajde bukal-
isti, ajde sad recite ne vozi
se NA automobilu...) staroj

mečkici - kažem Vam ja simpa do bolal

Pritom je fizika u igri osetna, ali je čak i ona karikirana.
Znači dosta nerealno ubrzanje u početku da bi zatim auto
počeo opasno da se naginje u krivini. Čak postoji i transfer
mase pri naglom ubrzanju ili kočenju. FUCKING UNBELIEV-
ABLE!

Grand Prix ili Velika Nagrada

A sada stvar koja mi je spustila raspoloženje
DRASTIČNO! Igra mi se vrlo često blokirala! Nije
valjda bag? Igra je bagovana? Ahh... O pirati!
Neko će da plati za ovolj Boje bi bilo da ispravna
verzija stigne što pre! ŠTO PRE!



Memorijska karta

Analogna kontrola

Vibracija

Penny Racer
Inge: Miki
Iredac: NTSC
Sistem: Yožnja
Zame

PlayStation 2



Miljan Lakić



Stanislav Čekajlić nije ponovo ista

igrali Nije stvarno... Kad vam kažem, ovog puta su napravili nešto novo. Nije baš originalna ideja ali izvođenje jeste. I vreme je bilo da nešto promene. Izgleda da su se momci iz Team17 konačno dosetili šta bi mogli da promene u ovom već dugogodišnjem serijalu. I to pretpostavljam u časovima do

sade dok su se igrali Puzzle Bobble-om (hmm, hmm... koga li ja znam da se igra tom igrom?)

Recept je bio sledeći: 100

gr Puzzle-a, 100 gr

Worms-a i 3 ki-

le Amstele pi-

va. Amstele u

sebe a

prva dva

sastojka u

blender i

dobili



smo VRHUNSKU logičku igricu

I eto me pred glavnim menijem koji nudi Puzzle, Tournament, Vs i tako i dalje

Cela Tuzla Jednu Puzlu Muzla

Odmah sa vrata idemo na Tutorial mod koji je integrisan pod Puzlom. Odmah moram da preporučim direktorskom perso-



nalnu Ubi Softa da celokupno osoblje pošalje na kurs engleskog jezika jer se istim vrlo slabo služe. A posebno iz razloga što su tim "ingleškim" pokušali nama nešto da objasne! Sve bi bilo u redu da su se

služili nekim drugim svetskim jezikom, SRPSKIM na primer,

ali dobro razumeo sam šta su šćeli reći. Nego o igri...

Prvo i prvo, crv se nalazi u čamcu

gumenjaku sa sve Tomosom 4 kojim

plovi po narastajućoj vodi. Kao

WORMS BLAST

što je poznato od

nije crv je opremier

vatrenim oružjem raznih kalibara i karakteristika, ali ovog puta su momci malo probali ta oružja jer su uvideli da su mnoga od njih zaista bila suvišna a često i neefikasna. Tako da sad svaki komandir crv raspolaze sa "pazuhom", "sačmarom", "lazerom", "grenatom" i "Tri Nitro Toluolom". Svakako od pomenutih ima neke prednosti, (osim onih koji ih nemaju, xexe) a one su...

Ružje

Bazuka - Gađa "pod uglom", zahvaljujući sil. gravitacije.

Sačmara - Gađa "po pravcu", i uz to može da "osman" dva puta u kratkom roku.

Laser - Gađa "po pravcu", i uz to prvi sve živo na svom putu.

Granata - Gađa "pod uglom", uz to može se aktivirati u određenom trenutku.

Dinamit - Gađa "pod uglom", i LEPI se za podlogu uništava SVE oko sebe.

Tournament mod

Ovde imamo nekoliko pod opcija (target alley, one li



ne, super frogging, shooting gallery i team 17 fun) koje se pojavljuju na glavnom meniju i stoje od napredovanja



zadatih meta u određenom vremenskom roku ili tako nekako. I stan dobro nam poznati.

Vs mod

Ovo verzuz može biti između Vas i vaše konzole ili Vas i Vaših neprijatelja. Ali ni ovaj mod nije kao što je nekad bio, ali zato i jeste dobar! Mislim da nema potrebe da pominjem koliko sam dobar, vešt i ubitačan u ovoj igri tako nema ni potrebe da se tu sada nešto samoprolamujem samo želim da poručim mojim protivnicima da se spremne na poraze. Zaključujem da je Worms Blast vrhunska logička igrica sa elementima akcije koja svoje najveće kvalitete pokazuje podjednako i u single player i u multi player modu igranja. Baš treba da probate!

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
4.0	4.5	5.0	4.0



Worm Blast
Ubisoft
PlayStation 2

Logika

56

56

Animal Leader

Galeb



Nintendo, kao jedan od najplodnijih proizvođača igara visokog kvaliteta, ne prestaje da nas iznemaštima s novim i zanimljivim igrama. U posljednje vreme iz ove kuće pristižu najviše neobične po svom sadržaju, izgledu i izvođenju. U najnovijim igrama, kao što je Animal Leader, najavljuju nove tendencije u izradi zabavnog softvera, ali sigurno raskidaju sve veze sa starim, izdanim igrama.

Animal Leader je jedna od najčudnijih igara koje smo ikada videli nosi naziv Bancho.

Animal Leader je igra na engleskom jeziku.

Animal Leader je igra na engleskom jeziku.

Animal Leader je igra na engleskom jeziku.

Animal Leader je igra na engleskom jeziku.

Animal Leader je igra na engleskom jeziku.

Animal Leader je igra na engleskom jeziku.

Animal Leader je igra na engleskom jeziku.

Animal Leader je igra na engleskom jeziku.

Animal Leader je igra na engleskom jeziku.

Animal Leader je igra na engleskom jeziku.

Animal Leader je igra na engleskom jeziku.

Animal Leader je igra na engleskom jeziku.

Animal Leader je igra na engleskom jeziku.

Animal Leader je igra na engleskom jeziku.

Animal Leader je igra na engleskom jeziku.

Animal Leader je igra na engleskom jeziku.

Animal Leader je igra na engleskom jeziku.

Animal Leader je igra na engleskom jeziku.

Animal Leader je igra na engleskom jeziku.

Animal Leader je igra na engleskom jeziku.

Animal Leader je igra na engleskom jeziku.

Animal Leader je igra na engleskom jeziku.

Animal Leader je igra na engleskom jeziku.

Animal Leader je igra na engleskom jeziku.

Animal Leader je igra na engleskom jeziku.

Animal Leader je igra na engleskom jeziku.

Animal Leader je igra na engleskom jeziku.

Animal Leader je igra na engleskom jeziku.

Animal Leader je igra na engleskom jeziku.

Animal Leader je igra na engleskom jeziku.

Animal Leader je igra na engleskom jeziku.

Animal Leader je igra na engleskom jeziku.

Animal Leader je igra na engleskom jeziku.

Animal Leader je igra na engleskom jeziku.

Animal Leader je igra na engleskom jeziku.

Animal Leader je igra na engleskom jeziku.

Animal Leader je igra na engleskom jeziku.

Animal Leader je igra na engleskom jeziku.

Animal Leader je igra na engleskom jeziku.

Animal Leader je igra na engleskom jeziku.

Animal Leader je igra na engleskom jeziku.

Animal Leader je igra na engleskom jeziku.

Animal Leader je igra na engleskom jeziku.

Animal Leader je igra na engleskom jeziku.

Animal Leader je igra na engleskom jeziku.

Animal Leader je igra na engleskom jeziku.

Animal Leader je igra na engleskom jeziku.

Animal Leader je igra na engleskom jeziku.

Animal Leader je igra na engleskom jeziku.

Animal Leader je igra na engleskom jeziku.

Animal Leader je igra na engleskom jeziku.

Animal Leader je igra na engleskom jeziku.

Animal Leader je igra na engleskom jeziku.

Animal Leader je igra na engleskom jeziku.

Animal Leader je igra na engleskom jeziku.

Animal Leader je igra na engleskom jeziku.

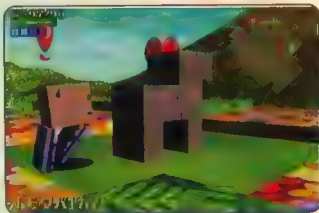
Animal Leader je igra na engleskom jeziku.

Animal Leader je igra na engleskom jeziku.

Animal Leader je igra na engleskom jeziku.

Animal Leader je igra na engleskom jeziku.

Animal Leader je igra na engleskom jeziku.



Animal Leader je igra na engleskom jeziku. U ovom igraču, kao jedan od najplodnijih proizvođača igara visokog kvaliteta, ne prestaje da nas iznemaštima s novim i zanimljivim igrama. U posljednje vreme iz ove kuće pristižu najviše neobične po svom sadržaju, izgledu i izvođenju. U najnovijim igrama, kao što je Animal Leader, najavljuju nove tendencije u izradi zabavnog softvera, ali sigurno raskidaju sve veze sa starim, izdanim igrama.

Animal Leader je igra na engleskom jeziku. U ovom igraču, kao jedan od najplodnijih proizvođača igara visokog kvaliteta, ne prestaje da nas iznemaštima s novim i zanimljivim igrama. U posljednje vreme iz ove kuće pristižu najviše neobične po svom sadržaju, izgledu i izvođenju. U najnovijim igrama, kao što je Animal Leader, najavljuju nove tendencije u izradi zabavnog softvera, ali sigurno raskidaju sve veze sa starim, izdanim igrama.

Animal Leader je igra na engleskom jeziku. U ovom igraču, kao jedan od najplodnijih proizvođača igara visokog kvaliteta, ne prestaje da nas iznemaštima s novim i zanimljivim igrama. U posljednje vreme iz ove kuće pristižu najviše neobične po svom sadržaju, izgledu i izvođenju. U najnovijim igrama, kao što je Animal Leader, najavljuju nove tendencije u izradi zabavnog softvera, ali sigurno raskidaju sve veze sa starim, izdanim igrama.

Animal Leader je igra na engleskom jeziku. U ovom igraču, kao jedan od najplodnijih proizvođača igara visokog kvaliteta, ne prestaje da nas iznemaštima s novim i zanimljivim igrama. U posljednje vreme iz ove kuće pristižu najviše neobične po svom sadržaju, izgledu i izvođenju. U najnovijim igrama, kao što je Animal Leader, najavljuju nove tendencije u izradi zabavnog softvera, ali sigurno raskidaju sve veze sa starim, izdanim igrama.

Animal Leader je igra na engleskom jeziku. U ovom igraču, kao jedan od najplodnijih proizvođača igara visokog kvaliteta, ne prestaje da nas iznemaštima s novim i zanimljivim igrama. U posljednje vreme iz ove kuće pristižu najviše neobične po svom sadržaju, izgledu i izvođenju. U najnovijim igrama, kao što je Animal Leader, najavljuju nove tendencije u izradi zabavnog softvera, ali sigurno raskidaju sve veze sa starim, izdanim igrama.

Animal Leader je igra na engleskom jeziku. U ovom igraču, kao jedan od najplodnijih proizvođača igara visokog kvaliteta, ne prestaje da nas iznemaštima s novim i zanimljivim igrama. U posljednje vreme iz ove kuće pristižu najviše neobične po svom sadržaju, izgledu i izvođenju. U najnovijim igrama, kao što je Animal Leader, najavljuju nove tendencije u izradi zabavnog softvera, ali sigurno raskidaju sve veze sa starim, izdanim igrama.

Animal Leader je igra na engleskom jeziku. U ovom igraču, kao jedan od najplodnijih proizvođača igara visokog kvaliteta, ne prestaje da nas iznemaštima s novim i zanimljivim igrama. U posljednje vreme iz ove kuće pristižu najviše neobične po svom sadržaju, izgledu i izvođenju. U najnovijim igrama, kao što je Animal Leader, najavljuju nove tendencije u izradi zabavnog softvera, ali sigurno raskidaju sve veze sa starim, izdanim igrama.

Animal Leader je igra na engleskom jeziku. U ovom igraču, kao jedan od najplodnijih proizvođača igara visokog kvaliteta, ne prestaje da nas iznemaštima s novim i zanimljivim igrama. U posljednje vreme iz ove kuće pristižu najviše neobične po svom sadržaju, izgledu i izvođenju. U najnovijim igrama, kao što je Animal Leader, najavljuju nove tendencije u izradi zabavnog softvera, ali sigurno raskidaju sve veze sa starim, izdanim igrama.

Animal Leader je igra na engleskom jeziku. U ovom igraču, kao jedan od najplodnijih proizvođača igara visokog kvaliteta, ne prestaje da nas iznemaštima s novim i zanimljivim igrama. U posljednje vreme iz ove kuće pristižu najviše neobične po svom sadržaju, izgledu i izvođenju. U najnovijim igrama, kao što je Animal Leader, najavljuju nove tendencije u izradi zabavnog softvera, ali sigurno raskidaju sve veze sa starim, izdanim igrama.

Animal Leader je igra na engleskom jeziku. U ovom igraču, kao jedan od najplodnijih proizvođača igara visokog kvaliteta, ne prestaje da nas iznemaštima s novim i zanimljivim igrama. U posljednje vreme iz ove kuće pristižu najviše neobične po svom sadržaju, izgledu i izvođenju. U najnovijim igrama, kao što je Animal Leader, najavljuju nove tendencije u izradi zabavnog softvera, ali sigurno raskidaju sve veze sa starim, izdanim igrama.

Animal Leader je igra na engleskom jeziku. U ovom igraču, kao jedan od najplodnijih proizvođača igara visokog kvaliteta, ne prestaje da nas iznemaštima s novim i zanimljivim igrama. U posljednje vreme iz ove kuće pristižu najviše neobične po svom sadržaju, izgledu i izvođenju. U najnovijim igrama, kao što je Animal Leader, najavljuju nove tendencije u izradi zabavnog softvera, ali sigurno raskidaju sve veze sa starim, izdanim igrama.

kućence s krilima, a pri tom imate samo jedno krilo na svom telu, dobićete i drugo krilo koje će doneći nove



sposobnosti. Posebnu atrakciju predstavljaju uzgajališta u kojima svoju živuljku možete ukrštati s brojnim drugim vrstama i tako dobiti životinju naprednijih karakteristika (mada nikada nećete biti potpuno sigurni šta će ispasti). Zvuči potpuno besavo, ali u tome je štos.

Akzione sekvence obuhvataju pojedinačne borbe s neprijateljski nastrojenim životi-



njama i nešto teže okršaje s bosovima koji čuvaju prolaze ka novim predelima. Neke od tih borbi su prilično zahtevne i nećete ih povoljno rešiti ukoliko svoju životinju ne formirate kako treba. Upravo ta izgrađnja lika tokom igre predstavlja najprivlačniji segment. Vremenom ćete se zaista vezati za kreaturu koja pred vašim očima evoluira iz jednog stvorenja koje ne biste poveli ni u kupovinu u nešto što se može nazvati borbenom mašinom s jednim velikim zubom i najsladim rogovima koje ste ikada videli. Pri tome treba voditi i računa o činjenici da vas svaka izgubljena borba ili povreda vraća u neko od prethodnih stanja, kada postajete ranjiviji i ceo proces kreće nanovo.

Animal Leader za sada postoji samo u japanskoj verziji, što i nije toliko problem kada se savladaju osnovni principi igre. Doduše, dosta teksta i pozadinskih informacija neće vam biti razumljivo (osim ako ne govorite japanski), no tutorijal na engleskom će rešiti probleme upoznavanja s kontrolnim interfejsom, kada vam samo preostaje da se zavalite u fotelju i uživate u jednoj od najneobičnijih igara koje ste ikada videli. Nadamo se samo da će se naći neka dobra duša koja će nam podariti kompletno prevedenu verziju.



Ime: Animal Leader (Dobrusu Bancho)
Izdavač: Nintendo
Serijski broj: NTSC
Žanr: Akcija/Simulacija

bo'nus

57



Uroš Tomić

PROJECT GOTHAM RACING



AMAN, ljudi, kako da se sada izrazim, kuku, što mi dadoste da opisujem ovo? Mislim, nije da sam nespresan ili da neću znati - NASTOJAČU, ali što BRE trku, pored ostalih demonskih igara prvu da mi date, stid vas "iz'o". Ni sumnjao nisam da je "vakvog "kvanbiteta ili kvaliteta", ali mogli ste da se otvorte za neki FPS ili RPG ili nešto

u tom fazonu... 'Ajde da ne kukam i da se ne žalim preterano, no da prevashodno povučem jednu paralelu. MSR ili drugi režima Metropolis Street Racer, igra koja je osvojila širo-

eekerski proklizate, a ne zabodete se u zid ili neki drugi objekt, ako zabodete neko vreme vožnje "na dva točka", pa zatim ako se na kvarno postavite ispred svog protivnika ili ga



još podlije sasečete i preotmete mu vođicu poziciju i tako sve zajedno ISKOMBINUJTE. Dobijete veliki broj ovih bodova. A zašto su oni važni?

Pa recimo da ste uzeli da igrate arkadni mod, umesto Kudos sa da treba da u svakoj trci budete prvi (zlatom okučeni) i da imate određen broj ovih bodova. Recimo da ne možete da zabodete prvo mesto jer, eto, nemate dovoljnu brzinu, pa vam treba neki za njansu brži model... Onda treba da uključite Kudos mod i da odvozate nekoliko staza dok se ne dogodi da OTKLUČUJATE neki od automobila koji vam nisu ranije dostupni, a koji ima malo jaču brzinu. Onda se vratite da završite tu arkadnu vožnju - što nas dovodi do jednog zaključka - staze možete voziti redosledom koji želite, što je maestralno, jednom izdominirate, svaki put se vratite, jedni ne predete, predete na sledeću, pa se vratite kada povećate sposobnosti i ojačate mogućnosti

Isto tako, ako su vam poledini nivoi u Gran Turismo bili predugački premučni (što zbog igre što zbog učitanja), ovde to nije problem. Pored svega, tu su tri moda zaigrane - Kudos, Arkaden i Quick Race, a svaki će vas ocenjivati u odnosu na to kako ste izvozili celu stazu, kakve su vam trkačke sposobnosti i koliko tehnike ste ispoljili. Kako biste otvorili skrivite "automobile", morate ili biti prvi, ili zadenuti određen broj Kudos bodova, ili pobediti u tri jedan na jedan, dok ćete kasnije morati i da budete prvi i da

ke narodna masa, iako je stigla na samom kraju jedne konzole (i jedne ere), iako u to vreme kada SDC umesto "uvela je jedan svežiji pogled na "trkajuće igre" koje su do tada bile nešto jednostavnije. Što sam bio to izneo kao paralelu, ali, paradoksa jeju tome što su (u istim na programere) onomad uspešli u nedoba, a da i sada može nešto slično da se desi - da ne uspeju kada je vreme. Zašto to mislim? Pa, pravo da vam kažem - ja nikad nisam bio dobar u vožnjama, nikad ih preterano nisam voleo niti se sa njima preterano bavio (osim kada je GTA3 bio u pitanju, molim lepo, ljudi vas batica, prim. aut.), ali ovoliko trkajuće nikad nisam preterano ljubio... Možda sam zbog toga iziritiran što nisam postigao velike uspehe ili što me je grafika toliko izdala (na kraju krajeva, samo neki aspekti), ali nesumnjivo igra ima svojih kvaliteta i tako to.

Napre, kada isti ljudi prave dve različite igre na dva sistema, normalno je da će one (iako ne dele ime) deliti neke osnovne koncepte. Tako je i ovde - kao i u MSR-u imate Kudos poene koje ćete "pasti" ako nešto uradite kako treba: ako šme-



Project Gotham Racing
Izdavač: Buzzare Creations
Sistem: NTSC
Voznja



minimam već
podova. To
na sedec
gra progres
sve teža i
Zakuje sve već
umešnosti iako
sokoocenjenju
neopodno od
vozači stazu, ja
bio u stanju.
nisam uspeo da
ne znam-ni-ja
novih vozila (šta
sami
moj
dove
umnju zbog lo
nog metoda

funkcioniše kako treba, a reakcija na kontrole je per-
veći više zato što ja SMRDM kada su vožnje u pitanju.
da predem na "paranoju u retrovizoru". I ono malo
što sam proveo u vođstvu, proveo sam u paranoji jer
je odlično reaguju na vašu vožnju, što znači da imaju
napredan AI u odnosu na prethodnike, bilo da su ih
kao iz Bizzare Creationsa ili neki drugi. Sve vreme
kao da manevrišem ispred njih kako mi ne bi popleni-
poziciju i onemogućili mi da napredujem... ali tako

ta u problem i prva ozbiljna mana igre, a to je iziskvan
stepen stručnosti i vozačkog umeća. Uh, kuku, gde je



svugde oko su toliko različi
te u svakom pogledu da je to
zaprepašćuće. Zgrade zgle-
daju kao da su počupane iz
neke druge igre i na silu ugla-
vljene da popune međupros-
tor. Hajde da e samo to u pi-
tanju, nego i prozor izgedaju
kao da su nevešto na epjeni,
tako da sam sada razasnio šta
znači ona paradoksalnost ve-
zana za MSR i SDC i PGR i X-
Box, možda su momci provla-
dili da su fondovi presušili a
da su budžeti i mehanika pone-
stali, pa su zamislili ovo na
brzinu i bez previše osmeha
"ubopet na tržištu" i se
meni samo čini. Ako mi se do-

bro čini, to je onda nedopustivo.

Ali, kada opet pogledam s druge strane - ni ja nisam nek per-



kada mi treba da mi izotvara kac ge, boje i ostale
alovskosti, ja to od ozbiljnih makina ne vidim, ta-
u brzo promenit temu mašuci šarenom mramrom
i ukazujući na drugu manu - gre drugom - a to
KA. Da, da, možda necete verovati da je ovako ne-
učestno na Boxu, ali eto - DEŠAVA SE Iako je izgled ko-
dosa SAVRŠENSTVA - ako se na njihovim uglačanim
a javljaju refleksije i to neposredne okoline i raznih
efekata - to ipak nije to - građevine koje se nalaze

fekcionista, a i milion puta sam zbog drugih kvaliteta "gle-
dao" kroz prste, pa kažem sto mi nepredanih igara (i neko-
liko stotina hiljada pređenih) nema veze i igra se, frustrira se,
dobro je. Mislim kako da jo ne progledam, kada ima muzi-
ke i muzike, i muzike, jer ima ukupno šezdesetak "trackova"
ko dolaze od doajena moštane muzičke scene, a od kojih su
naizvučnu (makar meni, a ja sam pomalo KOMERCIJALAN)
"sebeni" Gorillaz i Chemical Brothers, a kada još uzmete u ob-
zda možete da sami sebi umislujete "program za slušanje",
slušajući najviše DJ-a lokalna ili neke njegove usputne komen-
tare, ihimi, malo li je na ovu skupocu (mislim na cenu konzole
i njenu DOSTUPNOST kod nas). A vi svi viknite - "Alo, bu-
dalo, pa gde je tu broj vozila ili makar staza?", što ja iskreno
ne umem da predočim (za automobile) ili ne želim (za staze)
i to iz nekoliko prostih razloga - cenim da možda ima samo
nekoliko osoba u zemlji koje poseduju sistem, zatim, i ako ga
poseduju, ne verujem da ovdje mogu da ih nabave tek tako, a
čak i ako uspeju da ih nabave, ne verujem da su to ljudi koji su
BAŠ TOLIKO DOBRI u vožnjama da će uspeti da otvore
sve automobile, opremu i boje i izvuku zlato na svim arkad-
nim stazama. Ako se takav neki nađe, ja ga molim da mi se
javi, da me spase sramote i obuci u igranju...!





Mihailo Tešić

Golden Sun

Zlato tatino... Moram vam reći da se i pored višemesečnog iskustva i dalje veoma prijatno iznenadujem Game Boy Advanceom. Naravno, kao što reče Konfučije: "Nije, baksi suštastvo u hardveru, već je suštastveno umeti ga iskoristiti", što bi, prevedeno na jezik laičke civilizacije, značilo "Nema



vaze platforma, bitno je da su igre dobre". A GBA se u stvari tu proslavio na tom polju. Kako i ne bi kada za njega igre pravi Nintendo

Golden Sun je najnoviji primer tog vrhunskog kvaliteta. Izgleda strašbalno i ima slatku muziku i zvuk, pored toga što je priča odlična, što je sistem napretka likova, magije i borbe pitak i igriv i što sama igra nudi više nego što RPG-ovi u poslednje vreme nude. Golden Sun će vas počastiti s mnogo više lavinnata i logičkih smicalica nego što ste navikli igrajući igre koje se diče sjajnom grafikom i glasnijom glumom. Osnovni razlog za to je isti onaj zbog kojeg mašini igrači kukaju za starijim igrama - kada je računac za koji pravite igru relativno slab, morate da napravite mnogo dobru igru da biste ona svidela gomili ljudi. Naravno, (ako niste do sada shvatili) Nintendo tj. razvojni studio Camelot je u tome popravo uspeo

Igra počinje u detinjstvu glavnog junaka, po imenu Isaac (mada mu možete promeniti ime). Isaac je iz sela u dnu svetle planine (vulkana) na kojoj je hram Sunca, mesto hodočašća za čitav svet. Naravno, u hramu se čuva nešto vredno, a kada se vulkan uznemiri i celo selo padne u paniku i kaos, pojavice se dvoje sumnjivih likova koji će Isaacu i njegovom ortaku Garretu ostaviti ožiljke kojih će se ovi sećati - sve do trenutka kada igra ZAISTA počne, nekoliko godina kasnije...

No, priču ne otkrivamo, kao što ste već navikli. Reći ćemo vam jednu bitnu stvar - ova igra je prilično nelinearna. Često ćete se nalaziti na mapi svega, slobodni da idete na dve-ti strane i da završite na nekoliko različitih lokacija. Ipak, pričajući sa svima i trudite se da pratite zaplet (ipak javite nekoga, bar na početku igre), sličićete

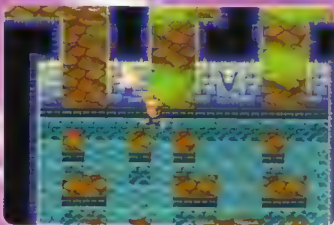
kad-tad tamo gde treba.

U igri ćete regularno voditi svega četiri lika: Isaaca, vatrenog Garreta, mladog čitača umova Ivana i snalažljivu Muu. Što je to, Ali, biće vam dovoljno. Vaši likovi su posebni u tome što umeju da konste Psynergiyu odnosno magiju. Magija u ovoj igri isprva deluje ubištajeno: svaki lik je vezan za jedan od četiri elementa (Isaac - zemlja, Garret - vatra, Ivan - vetar i Muu - voda) i napretkom po nivoima, pored toga što mu rastu sve osobine (ili poeni, psy poeni, napad, odbrana, brzina, izdržljivost), dobijate i nove magije. No, tu tek počinje ludnica - pored magija, u igri ćete moći da sakupite i 24 Djinna. Djinna su vam monstrumčići nalik na Pokemone, ali samo po izgledu. Oni su vezani za elemente (po 7 za sva 4 elementa) - možete ih "opremiti" bilo kom liku. No, opremanje Djinna - ku se magija zanimanje (ili ti klasi) i to u zavisnosti od broja Djinna (svaki lik može da ih ima po 7) i, naravno, od elementa kojeg Djinna pripada. Svakako zanimanje donosi drugačije magije i drugačiji napredak po nivoima. Stravaljima još: Djinna možete u borbi "osloboditi", čime gubite magije



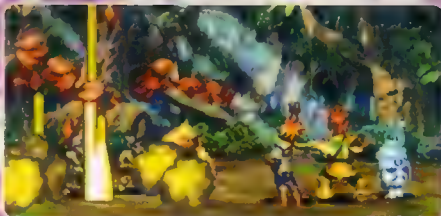
i plusve na osobine koje vam je on doneo, ali, em što svaki Djinna prilikom oslobađanja izvede neku korisnu kerekofu (udan protivnika, ili ga omami, ili vapo pojača napade, ili vam poveća odbranu itd.) em što time dobijate mogućnost da ga prizovete, baš kao što ste navikli u FF igrama - rezultat prizivanja je ubi-zgromi napad na sve protivnike. Najludje je što

ista i jačina prizvanog napada zavise od količine i elementa Djinna koje ste oslobodili. Npr. ako oslobodite samo jednog zemljanog Djinna, moći ćete da prizovete samo Venus, osnovni zemljani napad. Ali, ako oslobodite još jednog "zemljaka", dobićete mogućnost da prizovete Ramzesa koji nanosi primetno više štete. Dakle, Golden Sun vas tera da stalno birate, vagate i razvijate strategiju - kome staviti kojeg Djinna, da li ih držati opremljene ili



Golden Sun
Izdavač: Nintendo
RPG
Zanim

GAME BOY
ADVANCE



no, gomila neprijatelja i predmeta (oružja s posebnim napadima, ali i predmeta za jednokratnu upotrebu kao što su bombe) čini celu stvar još zabavnijom. A ako vas baš zanima fajt, igra vam u uvodnom meniju daje opciju Battle u kojoj se vaši likovi pojave u areni i bore se protiv razli-

čnih monstruma!

Grafika je predivna. Pogledajte samo. Za zvuk mi verujte da je sasvim zadovoljavajući. Ma, kome treba više od ovoga, pitam ja vas?



POCKET MUSIC

Mihailo Tešić



IM MUZIČARI! NISAM! Imam sluha, to jeste - a čak sam i završio ni u muzičku školu, odsek gitara, hvala lepo. Tektno se nikada nisam bavio stvaranjem muzike - muzicija mi je bila sasvim dovoljna. Ipak, digitalna muzika dostupna širokim narodnim masama je stvorila problema, pa zašto onda ne bi učinila stvaranje muzike dostupnijim i pitki(jim) tako što e naše računare/konzole snab-

ude u finese ovog programa, rezultati će vas sigurno zadovoljiti, jer su kombinacije zaista mnogobrojne i uglavnom ograničene samo vašom maštom (tvorci spominju JOŠ 600 raznih kombinacija ritova/tonova/bitova, ali to su gluposti - broj muzičkih kombinacija je u suštini UVEK neograničen, iako je možda količina samih ZVUKOVA ograničena) Šta-



gomilom predefinisanih muzičkih kombinacija, a bogami i programima koji se odigraju na klavijaturama mogu da rade što god vam treba - da ih menjaju, modulišu i da ih kombinuju. Aha sam rekao - u muzičkoj terminologiji, a? E, dobro - svi znate da se muzika može praviti na kompu, a neki od vas su to i znali. I sa programom za pravljenje muzike na PlayStationu koji je bio sasvim dobar (uz malo truda je davao dobar ritam), kako čujem. E, pa ista stvar je i sada rešila da nam jednim programom pokaze da je GBA malo čudo i po svojim zvukovnim mogućnostima.

Imam Pocket Musica, kertridža na koji je stalo oko 600 melodija (gotovih za upotrebu) - nešto malo onih koji sadrže samo jednu melodiju, a nešto malo onih koji sadrže celu melodiju. Ali, ako želite da na njih primenjujete dijapazon efekata koji vam nudi (vibrato, reverb, tremolo itd.) i ako imate sluha i strpljenja da

napravite u finese ovog programa, rezultati će vas sigurno zadovoljiti, jer su kombinacije zaista mnogobrojne i uglavnom ograničene samo vašom maštom (tvorci spominju JOŠ 600 raznih kombinacija ritova/tonova/bitova, ali to su gluposti - broj muzičkih kombinacija je u suštini UVEK neograničen, iako je možda količina samih ZVUKOVA ograničena) Šta-

više, s Pocket Music se može napraviti stvar ravna većini trenutnih acid/tečno hitova! Neće to biti baš Ronnie Siz e/brejkbit, ali jednostavnije varijante Fatboy Slima i Daft Punka su sasvim moguće - a kao od šale ćete napraviti podlogu za bilo kakvu rep stvar, od surovog bita do funky slap-pinga. Grafika ovde i nije baš bitna, ali da se zna da su meniji pregledni i uglavnom odlično dizajnirani. 5 obziram da na njih postoji nekoliko (šest, ako se ne varam) "skinova", s temama od Alien do Sketch, svako će moći da nađe najobitavniju i najpregledniju varijantu. Jedino što malo smeta je činjenica da je zvučnik GBA prilično slabačak, tako da cela ideja o pravljenju muzike na svakom mestu u svako vreme pada u vodu ako nemate dobre sluške. A ako ste na gajbi, priključite GBA na dobro pojačalo i zvučnike i uživajte stvarajući začudujuće kvalitetnu muziku iz samo 200g plastike i 3 volta struje.



Pocket Music
Rage
Muzičke

GAME BOY
ADVANCE

Zar opet ...

GAME OVER

Aaa, to nikako! *



* Da više nikad ne vidite ovaj mrski natpis pomoći će Vam CHEATCODE S

- Oko 37000 šifra za više od 2000 igara za vaš PlayStation
- Kartici koda direktno sa CD-a. Nije Vam potreban bilo kakav hardver
- Kao bonus - memorijska kartica za snimanje pozicija i drugih šifra i koda

B&S **SOFT**

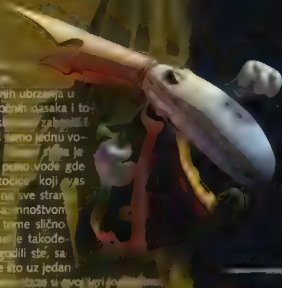
Gospodara Vučića 160, Beograd • Tel: 011/ 30 45 700, 30 48 314
Svetogorska (Lole Ribara) 47, Beograd • Tel: 011/3222 606
Miletićeve 36, Novi Sad • Tel: 021/ 617 038, 064/117 53 36

RAYMAN RUSH

Miroslav Đorđević



razne stvarice koje vam
maksimalno posao, razlikih ubrzanja u
milu Vučeta, odošćodnih dasaka i to
gana, veće maksim, zahvaljujući
rati na ono čuveno: "još samo jednu vo-
nju, još samo jednu vo-
je razlika, i na nivou sa puno vođe gde
morate preskakati potokove koji vas
usporevaju, a nalaze se na veće stran-
zlatim "strujnim" nivou samnošvošću
odošćodnih dasaka, i veće tome slično
do samog pakla, i ukoliko je takode-
smišten jedan nivo pogoditi ste, sa
lavom, kosturima i vime sto uz jedan
množko ide, i to je stvarica sa svo-
množkom ide, i to je stvarica sa svo-

[illegible]

...je koncipirana kao vožnja s tim što se troci, znači, nije u pitanju još jedan Mar...
...ke su vam ponudene karak...
...ne su za svaku vožnju. Tu je Time Race...
...sa checkpointima), Championship, kao i...
...za dva igrača u split screen režimu. Ono...
...glavni fazon kod ove igre jestu. Ono...
...na kojima je raspoređen veći broj prepreka



dizajnirane, ved i likovi kojih su osim (od toga su četiri skroveni) i svaki ima šebri svojstvene poteze. Oni su sa stazom uklopljeni i lapa i ne dešava se da produ kroz neku teksturu ili da lebde pored platformi u vazduhu. Framo rade igre je dobar, razija se odjiva tečno i brio, a pri tom se izgled izgledno i ispolirano. Grafika je uopšte jedna od jačih strana ove igre. Su se zvali i muzike tiho, oni krajnje uobiojeni za ovakve igre i dosta podsećaju na rani doranji Crasni. Uodji koje prate su rane su primije i nenametlive.

Takođe je idealan za mlade igrače.



1 1 2

1 - 2 bliska

180

Analogn
kontrolles

Rayman Rush
Ubisoft
PAL
Vožnja

Wzrost



zvuk

craftsmen

igriyes

sinister



3.0

3.0

4.5

4.5

bonus



Miroslav Đorević

USA racer



Sredinom pedesetih godina počele su da se širom Sjedinjenih Država održavaju ilegalne trke entuzijasta-ludačaka vozača iz raznih krajeva zemlje. Uskoro su jurcanja nenaseljenim i naseljenim prostranstvima Kolumbove "Indije" počela da privlače pažnju kako naroda koji se skupljao da ih gleda tako i državnih organa gonjenja koji su se po svaku cenu trudili da ovakve hepeninge spreče. Sada, posle pedeset godina, trke se nastavljaju i u stvarnosti i u USA Racer video igri koja vam dozvoljava da u ulozu nekog od desetak potpuno otkačenih vozača pržite asfalt širom Amerike OK, vreme je za još jednu ludu vožnju prepunu policije, sudara, pick upova i saobraćaja i to po najrazličitijim terenima od Menhetna do Grand kanjona. Cilj je kao i uvek - biti prvi, a metode koje se koriste kako biste to postigli, kao i prepreke koje morate premostiti su ono što je u ovoj igri



najzabavnije. Prvo je tu policija koja, normalno, ima cilj vas zaustavi i uhapsi ili vam toliko iščuka kola da ih naprosto uništi jer su damage poeni jedna od najbitnijih stvari tokom trke. Kola su veoma krhka, to jest mali udarac vam daje veliki broj damage poena koji se poništavaju nalaženjem mehaničarskih ključeva (repair) koji su rasuti po stazi. Pored ključeva, sa staze je moguće pokupiti i nitro koji je izuzetno koristan jer vas drastično ubrzava, te ga stoga treba čuvati i razumno koristiti (za startove je najbolji). Takođe sa staze možete uzeti i pare za koje je posle trke moguće opravljati auto, budžiti ga ili kupiti nitro. Od vozača koje možete odabrati ponuđena vam je široka lepeza luđaka, od biznismena sa Floride, kamiondžije i naftaša iz Teksasa do razmažene bogatašice iz Los Anđelesa ili taksiste iz Njujorka. Za svakog od njih su u stilu Vigilante 8 date karakteristike, pa vi odaberite šta vam se sviđa, meni je baba sa Floride nekako najgotov-

niji (niski kabrioletić, šarena "Hawaii" košulja i tompus - to je život!!!)

Staze su zaista raznovrsne i maštovito dizajnirane, ali se nažalost ne mogu pohvaliti nekom bogzna kakvom grafikom. Docrtavanja u pozadini su u stilu Drivara 2, a i podrtavanja tekstura su stalna i normalna pojava. Posledica toga je da igra posle kratkog vremena postaje veoma zamorna za oči, što prirodno dovodi do odustajanja. Muzika je superšaka i

stvarno se uklapa u sveopšti zabavni karakter ovog ostvarenja. Komande su sasvim solidne i ne iziskuju puno vremena za navikavanje. Sve u svemu, USA Racer je zabavan, ali ga ružnjikava grafika i opšta neuglađenost stavljaju u red grubih i sirovih, prosečnih igara. Probajte ga, možda će vam se dopasti, ali ne očekujte previše ■



USA racer
Insert Entertainment
NTSC
Vobab





zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
3.0	4.0	3.5	3.5





Miloš Marković

YU - GI - OH!



Po ko zna koji put je potvrđeno da igre koje imaju slup naslov u stvari mogu da pruže odličnu zabavu igrao-
ku. Bishi-Bashi, sećam se dobro toga dana kada je Milijan (sada urednik Milijana) pitao ko "ova igra" opis. Svi su ćutali, jedali u jednu tačku na plafonu, a sa usnama im je dopirala melodija svima drage pesme. To je kod mene sećanje na

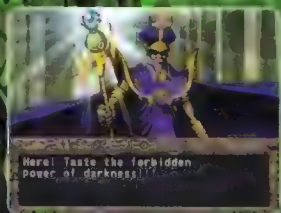
onstrumim, a nas poverljivo. Ploče na kojima se igraju kolo i osam reči sa druge strane. Što je dovoljno za jednog reča i simfoniju protivnik i isto toliko polja; u skladu je nalazi se i meho gde se karte traku kada jednog budu e... igre. Verovatno je da kada svi igrači mogu da maksimale 16 karata na svoju stranu 8 heroja i kataka, ali to je suviše



...me ja i Milijan dani os...
da tu isto probamo, na-
ravno kada su svi ostali sa-
radnici i ostalo osoblje iz-
li. Posle samo nekoliko
vremutaka, dotični pos-
tavlja malenkost i mo-
dima, oko njega i o-
stalo igrali ovu igru pod
ekranom i niko nije je
Zato sa pos jednim po-
pudom i reši problem.
Slična situacija je me-
sada da se u igri, a igri je ovaj pu-
ta bio brži i uopće d...evalilom Milija-
nu preotme ovaj igru. YU-GI-OH
je najpopularnija i simpatičniji ime-
nom, a to je, za razliku od upravo
pomenute igre, ovaj je igru. Za
razliku od ove igre, YU-GI-OH je upro-
stavljen i prilagođen i malo modifik-
Dakle, da vam malo predstavim ovu igru.
Izgleda je u suštinu igra koja p...
...bilo. Ali karta ovog potvrdi - to je zadržano i u svojoj igri
...im i u ovoj igri imaju mnogo veću d... i mo-
...vrem health (vitalitet 8000-15000). Kada se dva igrača sa-
...govorn, shvatite, Dakle, ovaj igru, možete da zapnete
...i i u ovoj igri, već možete odmah po dobijanju karte
...na karte da napadate. Prilagođenost karta, heroja i

...obedu su preoklad i odredeni...
...delim modima. Kao se jednom odlučio da po-
...eti igru, potrebno je da svašta do prijatelja i
...am da nekoliko karata, što je dovoljno za po-
...tak. Morate voditi računa o tome i
...nala, karta može lako da bude bi-
...šten, jer ima i dodatka koji mogu bi-
...no da preokrenu pitanje pobjednika u
...korist onoga ko je poseduje. Takođe,
...jako je pohvalno što se određene karte
...mogu kombinovati da bi se dobila jača
...karta. Na primer, uzmimo najobičnijeg
...kostura. Kada mu dodamo Magic
...Hanes of Strength, na karta će post-
...ti nekoliko puta jači. Uglavnom, shva-
...tate poentu. Da biste postali pobjednik
...među, potrebno je da protivniku od-
...znimate svih 8000 poena. E sad to nije
...lakorile ukoliko on vas nadmudri, ali vas

...oduzima a igru do... Moje preporuka je da najpre
...pacujete ko-bilje karte i... uništiti vojsku u stvari
...mada uvek možete i... ono - odlučite se
...najte napad.
Kada jednom pobjedite protivnika, možete se proširiti i
...dom i otići do drugog dela, gde uvek drugi igrač sa njima
...imeni karte ili pak... jednu partiju. Ove igre je dovoljno
...ovom omotomom grafičkim nad... liči na američki Yang He koji
...tajni ma u zakopani... Ja liči na način...
...ste da pobjedite u...
...ve u stvari - jedna CEX-... igra koju možete da na-
...avite radi zezanja. ■



zvuk	grafika	igrivost	atmosfera	
				80%
3.0	3.0	4.5	4.5	

ime: YU-GI-OH!
Izdavač: Konami
Sistem: NTSC
Žanr: Logika





GP challenge

ove igre počinje kao i ona sama - bez ikakvog uvoda i mijenja, odmah bivate bačeni u glavni meni koji se sastoji (sve u brojem - 2, da ne pomislite da je greška) općenito pitanju su Single Race i Options.

Sve ovdje nema ni traga od nekog Time Trial ili Championshipa. Sve u igri odaje utisak kao da se radi o nekoj be-
trijzi, a ne o

nom proiz-

što ova

este. Prosto

reći, na svā-

koraku je

za no prime-

domlu nedo-

nosti i nedo-

nosti, da se

književnički

tem

startovanju

mag moguć-

moda igranja, moguće je kon-

stat parametre trke. Prvo su tu

težina (Novice, Amateur,

Professional), koji se međusobno ne

likuju po umešnosti drugih voza-

čevac po tome da li su uključeni

Braking i Braking Assist. Kada je

Braking Assist uključen, kompjuter

pred svaku veću krivinu auto-

matki smanji brzinu vašeg bolida i

vam pomoci da krivinu glatko

pređete. Braking Assist vam poma-

že kočenje pred krivinom. Sve u

meni se

da je ova dva

magala najbo-

potpuno is-

tit jer je to je-

način da užij-

te u slobodnoj,

putanoj vo-

žnji. Posle toga

možete odabrati

stazu. Izabrano je ne-

ko različitih

dužina koje su

razapirane u

Gran Turismo senjala. Grafički, sve je odrađeno sa

većom korektno uz korišćenje velikog broja poligona, tako

da su bagovi poprilično iskakani a tekstura ili priroda nekog dela bolida kroz teksturu zadržavaju dosta reči. U manjoj meri je prisutno podrhtavanje pozadinskih poligona koje je neizbežno zbog veoma ograničenih grafičkih mogućnosti PlayStation One konzole. Komanda u igri su potpuno standardne i na navikavanje necete potrošiti puno vre-



mena. Nekoliko različitih pogleda omogućuje vam da poboljšate preglednost ukoliko vam default kamera ne odgovara i jedino za čime po tom pitanju možemo da žalimo jeste pogled iz kokpita koji nije ponuđen. Kola će se u krivinama ponašati prilično realno (ukoliko isključite sva ona pomagala sa usporavanjem pred skretanje), doduše ne u rangu vodećih igara ovog žanra, ali sasvim korektno te se prilikom igranja stiče prijatan osećaj koji vas tera da igrate sve dalje i dalje i pored velikog broja nedorade-
nosti i propusta. Muzika je takođe

solidna, što se nikako ne može reći i za zvuk, koji (posebno u replay) asocira na muvu, a ne na zviždanje high tech formula koje jurcaju preko trista na sat.



U prošlom i pretpostavljam broju Bonusa imali smo uglavnom loše igre za stari dobri Soni, što sada nije slučaj. GP Challenge je sasvim OK igra i jedino što kod nje ozbiljno smeta jeste ta nedovršenost koja će nadamo se, biti ispravljena u nastavku, (ako ga bude bio) ili bar u

special edition izdanju. Dotle, ja stvarno ne znam šta da vam kažem sem da probate i vidite da li vam se igra dopada. Mišljenja će verovatno biti podeljena, kao što to biva s ovakvim prosečnim naslovima.



zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
3.0	4.0	3.5	3.5

70%

GP Challenge
Izdavač: Midas
Sistem: NTSC
Žanr: Vožnja





Miloš Marković

ALFRED CHICKEN



Koliko puta vas je privuklo ime kompanije koja izdaje igru, navodeći vas na misao o kvalitetu te igre?

Moram priznati da sam bio navučen kada sam uzimao igre i nisam uopšte obra-

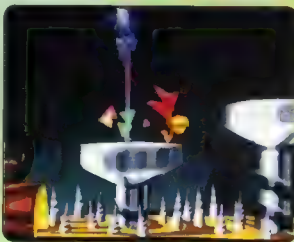
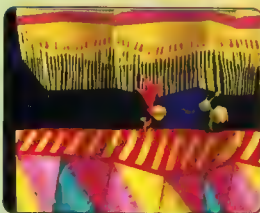
ćao pažnju na kvalitet.

Alfred the Chicken je ime igre koja je posvećena mentalno retardiranim osobama. Ova igra nije ni za decu koja imaju između 1 i 3 godina. Počev od priče, preko izvedbe, do atmosfere - sve je trulo i nikakvo.

Alfred je pilence izgubljeno u čudnom ljudskom svetu, koji se razlikuje od onoga u kojem mi živimo (?).

Vaš zadatak je da kroz brdo nivoa provedete ovo pile i da ga vratite u njegov svet odnosno dovedete do njegove mame-koke. Sve do samog početka igre je OK, čak je i intro lepo urađen, ali kada krene igra, sve pada u H2O. Prvo, sve je šareno, čak i previše. U igri skoro da nema nekih tamnijih boja i nijansi. Drugo, igra nema šta da ponudi igraču osim dosade. Jako je zamorna i neigriva. Dizajn nivoa je takođe loše odrađen jer, osim platformi, opruga i poneke vrteške, kroz ceo nivo nećete naći ni na šta drugo.

Cilj je, kao što sam rekao, da "se spasete", ako ovu igru uopšte budete igrali. Na određenom delu nivoa možete naći na portale koji vas vode do bonus nivoa, koji vam jedino donosi monotonost jer imate osećaj kao da ste ga upravo odigrali. U suštini, igra me najviše asocira na legendarnog Super Maria jer je na-



čin igranja skoro identičan. Šteta što igra nije bolje odrađena.

Zvuk je jedna od najboljih stvari u igri. Najprostije rečeno, Alfred će praviti "funny noises" kada skoči ili kada ga neko pogodi, a kada se pogleda ostatak, to je i najbolje odrađena stavka.

Kontrole su dobre, ali moraćete priznati da nije teško da se urade svega tri komande, levo-de-

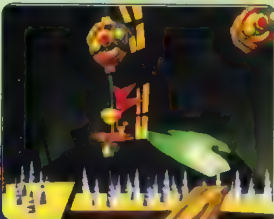
sno, skok i ključanje. Skok vam je potreban da biste dostigli veće platforme, a uz pomoć ključanja možete se obrušiti na neprijatelja iz skoka ili ga jednostavno ključnuti otopzadi. Protivnici će vam najčešće biti pacovi koji jarko žele da "pogodu" malog Alfreda za užinu. No, na kasnijim nivoima Alfred će imati i pomoć jednog pilenceta čije se ime ne pominje. On će neko vreme kružiti oko vas i juriti na protivnika. Lako se može desiti i da ga izgubite, ali to i nije neki problem.

Najveći problem ove igre jeste to što je ona u samom startu izgubila na gameplayu odnosno prvih pet-

šest nivoa. Jednostavno ne mogu privući igrača da sedne i igra igru. Na kasnijim nivoima stvar je malo bolja jer ste na otvo-

renom pa ono - razumete li? Takođe, u samom startu nema preteranih začkoljica. A kasnije ćete morati da budete brzi u skoku i da naučite da lebдите, u suprotnom ćete padati.

Ja sam ovu igru igrao jedino zato što sam morao i što mi je bila nepravedno uvaljena. Ako me je neko pogrešno shvatio, slobodno neka se buni, ja sam dao ovu ocenu igr i ona je u potpunosti zaslužuje. I za sam kraj, bolje je da ni ne spasete Alfreda, već da on lepo završi u nečijoj supi. ■



zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
2.0	1.0	2.5	0.5

10%

FINAL FANTASY [1]

Jovana Erčić



tanovi u svetu (a i poneki srećnici nas) već uveliko igraju najnoviji nastavak ovog legendarnog serijala, a tužnim ovnisnicima o pirateriji. Ali samo da po ko zna koji put osvoje zlotvore kojima smo već bili svaki pokret, pa i svaku halamcu koju izgovaraju. Pored toga, možemo i da se prisjećamo starih dobrih vremena kada je sve to bilo Retki su serijali igara koji se mogu pohvaliti čvrstoćom da imaju tradiciju vrednu pomena. E pa, možda je ovde reč o jednom takvom koji je, zahvaljujući kompleksnosti i dubini, uspeo da dostigne nivo klasičnog dela (da, da, priznajem, pristrasna sam), ali se da posvetimo malo pažnje njegovoj istoriji.

Kako je sve počelo...

Prvo je, naravno, kriva kompanija Square. Sada već davne 1987. godine ova firma je zapala u probleme jer joj je bio potreban neki hit. Do tada ona uglavnom proizvodila manje igre na platformi Famicom Disc (NES), no, to joj nije bilo dovoljno za opstanak. Hironobu Sakaguchi, jedan od osnivača u Square, došao je do genijalne ideje da ne napravi neku igru nalik na Enixov Final Fantasy Quest (tada neverovatno popularan konzolni RPG). Tako je počeo rad na role-play igrig koja bi se odlikovala postavom nove standarde u svom žanru. Iako je, na snagu, novac i ideje Square je uložio u ovo poduhvat, znajući da mu je to poslednja šansa. Projekat je konačno nazvan Final Fantasy.

Fantazija

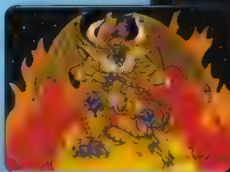
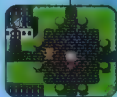
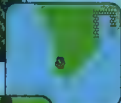
Prvi razlog zašto je Final Fantasy postigao takav uspeh na polju konzolnih RPG-ova? Kompanija Square nije mogla biti veća i obezbedila sebi prva mesta na listi uspešnih igara. Rodio se serijal koji će se odlikovati kvalitetom tako i lepotom i koji će nam najtvrdja srca ne ostavljati bez osvojitih sve koji su se usudili proboriti na svojim konzolama. Iako je ovaj serijal bio jedan deo ove sage, on je zašto kažem "usudili". Eh, prospavane noći... FF nije bila na prvom pogledu pleni fenomenalnog razvoja. Naprotiv. Za tadašnje vreme njen izgled je bio sasvim prosečan. No, priča... Eh, ta priča! E u kome treba da pobedite iskonsko zlo i zaista mora ostaviti traga na vašu dušu željnu avantura. Takav zaplet kao i sistem napredovanja likova koji će pre ili kasnije doseći razmere pravih mitskih heroja privukao je (a i dalje privlači) neverovatan broj poklonika koji će biti u stanju da provode besane noći, sledeći glas mističnog proročanstva

koje govori o obnavljanju sveta. Četiri ratnika svetlosti, boreći se protiv zla, krče sebi stazu koja ih vodi pravo u legendu. A kako je ono što čini jedan mit upravo arhetip, to jest sloj u kome se svi mi možemo pronaći, nije čudno što nas je ovakva igra odmah privlezala za sebe nevidljivim ali neraskidivim vezama. Dakle, četiri ratnika svetlosti, od kojih svaki nosi po jednu kuglu, moraju se suprotstaviti strašnom Haosu. Da li će u tome uspeti? Da li se ijednom epskom heroju ikada desilo da ne uspe u onome što je naumio, posebno ako od toga zavisi sudbina univerzuma? Dve hiljade godina kasnije, oni su, naravno, postali legenda koja se prenosi s kolena na koleno.

A kasnije...

Final Fantasy je po mnogo čemu revolucionaran u okviru svog, tada ipak nerazvijenog, žanra. Pored priče koja opčinjava, tu su i potezne borbe, likovi često preuzeti iz mitologija različitih kultura... Srećom po sve nas, Final Fantasy ipak nije bio "finalan" kao što mu ime kaže. Danas postoji jedanaest nastavaka kao i film i crtana serija rađeni prema motivima iz igara. Iako je svaki deo praktično potpuno zasebna igra, ipak u tim ostvarenjima postoji dovoljno elemenata koji će nas, makar nagoveštajima, podsetiti da je i dalje reč o dragom nam FF-u. Ono što je od prvog dela ostalo zajedničko svim nastavcima jeste sistem elemenata (u prvom delu su četiri zla viteza protiv kojih ćete se boriti vezana za različite elemente, a kasnije...), zatim vazdušni brodovi koji su zaista unosili veselost a često i humor u igru, prepoznatljiva muzika Nobua Uematsua (eh, da li se samo setili da ga angažuju i za film!), klase likova... Zapletu su uvek različiti, mada je u osnovi uvek borba dobra i zla. No, ipak nije sve tako crno-belo kao što zvuči. Ni zlotvori nisu samo plitke kreature koje bi da po svaku cenu unište svet. U njihovoj prošlosti obično postoji neko objašnjenje za nedela koja čine, pa tako povremeno čak dobijaju crte izrazito tragičnih ličnosti. Ko

od nas nije bar u jednom trenutku saosećao sa Sephirotom? No, da bi se došlo do tolike kompleksnosti, ipak je trebalo da prođe dobrih deset godina. Ali polako... Ovo je tek uvod u priču o Final Fantasy sagi. ■





Miroslav Đorđević

CARDINAL SYN™

Pre nekoliko godina bio sam pozvan na rođendan kod jednog prijatelja, pa sam mu za poklon kupio između ostalog i tada na tržištu potpuno novu tabačinu Cardinal Syn. O samoj igri, sem da je u pitanju veoma krvoločna borba različitim sekvencama, nisam baš mnogo znao, tako da sam je odmah po kupovini isprobao, čisto onako, da vidim o čemu se tu radi. To koliko me je igra oduševila najbolje oslikava činjenica da sam ortaku poklonio sopstvenu kopiju Tekkena (da, da Tekkena!!!) kako bih zadržao Syn. Iako možda smešno zvuči, verujte mi - nikada se zbog toga nisam pokajao.

Cardinal Syn je po meni obrazac toga kako borička igra treba da izgleda - prepuna raznovrsnih likova, originalnih poteza, natopljena odličnom muzikom i grafikom i, na kraju, izrađena izvrsnom pričom koja se u stilu

što stvara takvu atmosferu koja vam ne dozvoljava da prestanete daigrate čim vam vrate u mračan svet klanova Syna. Istinski osećaj naizasluznjia je ostvaren i na račun odlične zvukovne pratnje. U glavna vremena, po klanova i njihovih borbi, u kojima se igrači mogu klonirati i destrukcije pojavio se jedan čovek,



kasnije nazvan Čudotvorac, koji je uspeo da pomiri zavađene klanove pomoću magične knjige mudrosti. Godinama je tražio mir i Čudotvorac je zaključio da su stvari ispravljene, pretvorio je papirusa koje je podelio klanovima; posle čega je nestao. Stvari se od tada nisu odigravale onako kako je on predviđao - pohlepa je učinila svoje i klanovi su opet međusobno zaratili. Usred jedne od najbrutalnijih bitaka, pojavila se jedna žena sa znakom Čudotvorca, Syn, za koju se verovalo da će ponovo vratiti mir, ali je ona imala potpuno drugačije ciljeve. Okupila je sve klanove i njihove papiruse prevorila u mača sa ispisanim runama kojima će u pokornosti držati čitav svet. Organizovan je tumir čiji će pobednik navodno zavlada svim klanovima, ali je sve pobednike Syn pretvorila u prah. Na kraju je do stvar isprave i vratite svetu mir.

Na velikom turniru učestvuje po dva predstavnika svakog klana (jedan od te dvojice je na početku dostupan, dok je drugi skriven), plus još nekoliko "nezavisnih" boraca (među kojima je i Syn), tako da ukupan broj likova koje u igri možete odabrati iznosi oko dvadeset (i pored mnogo igranja, nikada nisam uspeo da ih baš sve otključam).

Jer je igra i najlakša za igranje, ali i najteža za savladavanje. U srednjem delu igre, u mističnom "Glavni meniju" koji se otvara funkcionalne i vizuelne menjalnice. U donjem delu ekrana, u "Glavni meniju" koji se otvara funkcionalne i vizuelne menjalnice. U donjem delu ekrana, u "Glavni meniju" koji se otvara funkcionalne i vizuelne menjalnice.

val, Team Battle kao i opolje koje su napravljene u vidu jednog od pet magičnih papirusa. Sve je to praćeno gotičkim melodijama koje se u celju priču uklapaju savršeno. Već po prisutnim modovima se može primetiti značajan


nekad bilo...



šalica oni krvare po podu i zidovima, na kojima se kuć začin-
java (gadljivi ovo takođe mogu isključiti u opcijama). Kamie-
ra je za tabačinu izuzetno pokretljiva i nalazi se nešto dalje od
boraca nego što smo navikli. Što je najvažnije, udaljenost
pozadine, likova i uglova kamere je odlična tako da bagov-
u Cardinal Synu praktično nema. Poze opisa sadržaja i gra-
fičnog izgleda, moram reći malo i o izvanrednom lepe se di-
sta razlikuju u od-
nosu na slične
igre. Upravljanje
likom je više u fa-
zonu akcionih nego
borilačkih
ostvarenja. Skok
je u ovoj igri od
minimalnog zna-
čaja, što je u kraj-
nju nuku i realna
jer ne verujem da
ti reko vitez u pun-
nom oklopu mog-
ao i da cupne a
kamoli da skoči tri
metra uvis kao u
nekim igrama
(npr. Soul Edgeu).
Umesto skoka,



sada je veoma bitan side-step koji se po defaultu nalazi na kursorskim tasterima jer veliku ulogu ima izbegavanje tuđih napada. Pored tog, prisutan je i onaj klasičan način odbrane - blok, koji treba veoma umereno koristiti jer se posle određenog vremena vaš štit istroši čime se gubi funkcija bloka. Postoji veoma veliki broj vezivanja udaraca i svega nekoliko magija koje se mahnitički teško izvode, ali su veoma teške.



100

Memorandum
1700

Line: **Cardinal Syn**

Izdavač: Sony NITEC

Zaręba Tuła

PlayStation 2

Ne propustite i ovo proleće.
Priznajte da ste zaljubljeni ...



... recimo u GB color!!!



Priznajte da ste već više od deset godina tajno zaljubljeni u Game Boy. Svake godine ga gledate kako stasava u sve tepšu konzolu i vaša želja za njim je svake godine veća i veća. Pogotovo od kada je izrastao u Game Boy Color.

Priznajte to sebi i drugima. Ovog proleća mora biti vaš

Još uvek traje jedinstvena prilika da nabavite Game Boy Color u kompletu sa tri pojedinačna ktridža po izboru po neverovatnoj ceni od samo

90 € *

* GBC + 3 pojedinačna ktridža

Krediti na 12, 24, 36 meseci!



Gospodara Vučića 160, Beograd • Tel: 011/ 30 45 700, 30 45 701
Svetogorska (Lole Ribara) 47, Beograd • Tel: 011/3222 606
Miletićeva 36, Novi Sad • Tel: 021/ 617 038, 064/117 53 36



LEGACY OF KAIN

SOUL REAVER

Vaši glasovi su nam veoma važni i glasovi vaših prijatelja! Otkrivate koliko ste to ljudi spremili samo vas. Ili je to malo ili mnogo, ali postoji pregršt krikova koji će vam olakšati igru. Kao i uvek, smatram da vam pored detaljnog rešenja treba dati i neki savet.

Broj pristiglih anketa je poprilično opao. Da li to znači da vas rešenja više ne interesuju ili nešto drugo. Nemojte da vas razli, pošaljite anketu listić ili mail na bonus@sunet.yu, kako bi mogli da znamo koje rešenje da radimo za sledeći broj.

Uvod: Kik koji kontrolisati vodice, kao i Rastal. Uhlad neki krke koren je



...i krila i kancu u bezdan, gde je malo perut-
neo i ... oko lica. Cilj vašeg putestvni-



POČETAK

Na samom početku igre imate dovoljno vremena da se upoznamo sa Razelovim

Legenda kontrolera

■ (džojstik) ■ (gumb)





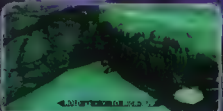
moogućnostima, pa uđite sigurno kako se šta radi. Takođe ćete odmah naići na plavičastu izmaglicu, gde ćete dobiti osnovna uputstva. Ako se izgubite, samo pronađite izmaglicu i znaćete šta dalje. Takođe ćete se ubrzo sresti sa portalima - teleportima koji će vas omogućiti brzo kretanje kroz igru.



Princip je sličan kao u Tomb Raider-u 4. Kao prvi nivo je namenjen upoznavanju sa igrom. Razne spodobе koje ćete sresti i ubiti, pa zatim "učiti" njihovu energiju koju samo za zagrevanje.

IGRA

Igra je izvanredno putem i ima dosta na dve krakova. Izdajate ih (E), a osvajate njihovu energiju (F). Nastavite dalje i čuvajte se vode.



Ako upadnete u vodu, predi ćete se duhovni svet (tako je plivanje), a inače se nalazite u materijalnom svetu u kome možete izgubiti život. Imaćete malo problema da se snalazite na paralelnim dimenzijama, ali u suštini nije preteško. Prelaz između svetova se odvija na mestu gde vidite plavičasti vrtlog i pritisnete SELECT (ili F12). Preskočite vodu i prodite kroz vodu. Ponovo preskočite vodu i ubijte nekog čudovišta koja piju krv nekom nesretniku. Da biste ih ubili, treba da ih udarate i kad ih udarite, da ih uhvatite i bacite na bliziku koji vire iz zida. Zatim odvučite kocku do mesta gde je izlaz (videćete izmaglicu).



Izmaglica se inače nalazi na svom mestu sve dok ne ispunite određeni zadatak i ne dozvoljava vam da napustite prostoriju. Kad pronađete sve što treba, možete voditi dalje. Za početak vam treba nekoliko oružja pa ga pokupite sa katedrale (liči na dvorac na kome se vijore mnoge zastave).



Uspnete stacion u Abyss. Vaše oružje

čete skupiti iz zida i to je nešto što liči na (a možda i jeste) koplje.



Naići ćete ga sa leve strane velikih vrata. Možete ga baciti i ponovo pokupiti te mrtvog čudovišta. Idite desno od katedrale, kroz prolaz sve do drvenog višedeg mosta. Predite ga i preskočite provlake levo od mosta, pa uđite jedno čudovište. Sada se nalazite na terikotiji Razlozovog klana. Nastavite dalje, otvorite vrata i skočite na još dva pacijenta. Pošto ste naoružani kopljem neće vam biti teško da ih srušite i uzmete ih energiju. Kad ih ubijete otvorite vodu se koplje. To je inače prva zagonetka u igri. Ako nekim slučajem nemate koplje, možete vratiti se po njega. Kad se to uspešno obavili, nemate problem. Traba da odaberete put kojim ćete ići. Idite kroz vodu i uđite u koplje, pa ubijte još dva kandidata. Kad se popnete stepenicama, na centru se nalazi plamen, a levo i desno su vrata. Prvo idite do desnih vrata, onih sa ornamentom na sebi. Zapamtite taj ornament, jer ta vrata vode do portalu. Kada se dođete do njega i aktivirate portal. Sada se uvek možete vratiti ovde. Snimite poziciju i idite do onih drugih običnih vrata, pa uđite. Idite sve dok ne nađete na mala metalna vrata.



Uđite i odmah sa desne strane naići ćete na oružje. Ostanite udele koplje, neovratite se nađi bolje. Idite dalje i popnite se uz stepenice. Na vrhu imate prekič koji treba da pomarite kako bi vam se otvorio put. Predite preko mostića koji se upravo spustio, pa idite stepeništem na dole. Stiči ćete do vaskovca i tamo imate super pogled. Ali od toga nemate ništa, pa se lagano spustite dole sve dok ne nađete krovu sa desne strane koja vodi naviše. Kad se popnete gore, videćete kratku animaciju koja vam govori šta ide dalje. Skočite dole i suočite se sa dva nova čudovišta. U borbi možete osim koplja koristiti i stene. Kada ih ubijete, prodite kroz vodu.

Uđite u vodu i popnite se na malu liticu ispred vas. Naići ćete se na groblju Malichia Klana. Ubijte vampirolika čudovišta i uzmite novo oružje - štap sa glavom čudovišta. Kada se dođete do njega i aktivirate portal. Sada se uvek možete vratiti ovde. Snimite poziciju i idite do onih drugih običnih vrata, pa uđite. Idite sve dok ne nađete na mala metalna vrata.

desnim putem na gore, gde vas čekaju još dvojica. Kad ih srušite, potražite metalnu koplju. Levo od sunčeve svetlosti. Uđite u spiralnim stepenicama se spustite dole. Uđite u novu sobu sa teleportom i aktivirajte i njega pa nastavite dalje, levo od teleporta. Naići ćete na nekakvo jezero u zelenkastoj izmaglici. Moraćete da skačete i lećite precizno da ne padnete dole.



Ako ipak padnete, ne brite, na desnom kraju jezera imate uzvišene stepenice koje možete iskočiti napole. Kada se na uzvišenje pa skočite na sledeće. Tako predite na drugi kraj. Uokolo ćete sresti Malichia u dva togo utamanite neiskusnog vampira. Popnite se poručenim stepenicama, prodite metalnu koplju i srušite još dva vampirona. Sdite jedan nivo dole i pronađite vrata i prodite kroz vodu. Spustite se na dole i na kraju skočite desno i prodite pravo. Naići ćete na mrtvog crnog vampira.



Dalje nema puta, ali to nije slepa ulica koliko možda izgleda. Prebacite se u vodu i dim. Kada se dođete do njega i aktivirate portal. Sada se uvek možete vratiti ovde. Snimite poziciju i idite do onih drugih običnih vrata, pa uđite. Idite sve dok ne nađete na mala metalna vrata.

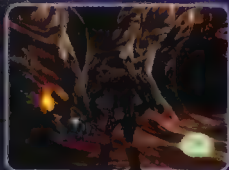


Popnite se gore i idite do plavičastog vrtloga koji vam omogućuje da se vratite na mostićem do kraja pa se okrenite levo i skočite. Upotrebite duži skok i stiči ćete do bloka koji može da se pomera. Sdite na blok i pomerite ga na drugo mesto.

Onda pritisnite (F12) da ga podignete na tu laticu. Pomarajte ga dalje do desne strane rupe i ubacite ga unutra i to će vam otvoriti velika metalna vrata. Uđite i skočite na zid koji opasuje celu prostoriju. Videćete u zidu blok koji može da se pomera i treba da ga izvučete i da ga bacite na najniž nivo prostorije. Pomarajte na drugi kraj i pazite se "vampirolika" koji će vas napadati. Podignite ga i vagnite ga na desnu stranu metalne kocke koja



On je tako postavljeno da ga ne možete dohvatiti sa zemlje. Idite do gomile kamenja i izvucite kocku. Gurnite je do ventila i sada ga okrenite. Pustite ste vazduh i iz druge cevi. Predite preko gomile stena i popnite se na ivicu i nastavite putem ka sobi sa trećim ventilom. Tu imate cev koja ide desno prostoriji. Popnite se na nju i idite do kraja pa skočite na cev ispod. Odmah tu je deo cevi koji stoji uspravno i koji treba da srušite. Sad idite do ventila i okrenite ga. U sobi su tri cevi vazduh konačno izlazi iz sve tri. Krenite tamo i u sobi gde ste pomerili kocku, pomerite je opet na drugi kraj kako bi mogli da dohvatite ivicu i izadete napolje. Kad stignete do nje, skočite na tri cevi i iskoristite vazušnu struju da poletite uvis do staze. Idite novom stazom desno sve dok ne stignete do otvora sa teleportom. Aktivirajte ga i vratite se u hodnik pa nastavite drugim delom staze. Tamo ćete videti slomljenog vojnika i plamenobacač koji radi.



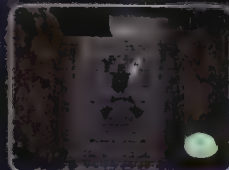
Taj plamen će vam trebati i to vrlo brzo. Sledi bitka sa Zephonom.



Treći Boss: ZEPHON

Ovo je Boss koga je prilično teško pobediti. Ići ćete u ogromnog insekta-vampira. Pazljivo mu pridite da biste ga naturalno udari svojim kljastima u zemlju. Tako će da vam zavijati pa ga možete udariti po njemu. Tada će on da misli jeste koje vi tražite i odveste vas plamenobacač. Prilazite ga plamenom i kada se zapali baciće ga na zidove. To treba da uradite tri puta da biste ga pobedili. Pošto je on mrtav, morat ćete doći do njega su penjanje uz zidove, ali samo u materijalnom svetu. Pošto ste pobedili Bossa, vreme je za novi artefakt - STONE GLYPH. Idite do teleporta i odbacite se do grobnice Serafana. Idite levo i idite levom stranom dok ne nađete na zidu koji će vas odvesti do mesta gde ćete odmah upotrebiti svoju novu moć - penjanje po zidovima. To možete napraviti

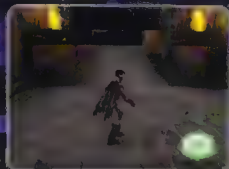
na živim delovima zidova i stena.



Popnite se i idite stazom. Videćete kratku animaciju koja će vam pokazati šta dalje. Uskočite u desno oko lobanje



i na kraju staze su još dva zida po kojima se možete penjati. Na vrhu se popnite na gredu i okrenite na levo pa skočite na ispod u zidu. Predite u duhovni svet i pridite do ivice pa se okrenite desno. Videćete početak grede. Skočite na nju koristeći visoki skok. Idite po gredi do platforme; pa se okrenite oko sebe i videćete još jednu gredu. Idite po njoj dok ne dođete do plevog vrhova. Vratite se u normalu i okrenite se ka velikoj platformi videćete tamo nje još jednu gredu. Skočite na nju i idite napred pa se okrenite za 180 stepeni. Tamo vam je još jedne greda na koju treba da se popnete. Odatle pređite na spirale stepenice i popnite se njima do vrha. Sa vrha skočite na manje platformu pa idite desno. Odatle se popnite za jedan stepen više i idite do ulaza u palatu pa uđite unutra. Idite do kraja dok ne izadete na platformu na kojoj je nekada stajala lobanja. Stanite na ivicu i pogledajte levo i videćete malu platformu na kojoj je lobanja. Skočite dole i PAZITE! Ako padnete pogrešno, moraćete ceo put da pređete ispočetka. Snimite poziciju. Idite putem do padine pa se popnite gore. Kad pređete dva velika plamena,



okrenite se desno i popnite se na platformu. Gurnite otklon jedan blok jer će vam trebati. Ogrubite ga i idite na nju i na koji se uklapa slika. Sledi još jedna komplikovana alagacija sa blokovima (oh, koliko je komplikovano do kraja igre imati postojeći blokovi i blokovi koji se mogu koristiti za

treba da upotrebite. Oni su u tajnoj sobi stena. Skočite na gornji nivo u ovoj prostoriji i idite malim vratima u sobu iza. Kad nađete skrivene blokove treba samo da ih rasporedite na mesta gde pripadaju. Upotrebite prethodno iskustvo sa alagacijama da razdvojite blokove koji su nastali jedan na drugi. Kad završite posao, statua će oživeći i razbiti stanu ispred sebe i osloboditi Stone Glyph.



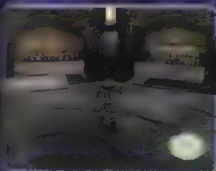
Kad konačno uzmete Stone Glyph izadite iz padine i okrenite se levo i skočite. Odbacite dole i naći ćete na nova vrata od teleporta. Uđite i aktivirajte ga.

Grobnica Serafana - Uspavanog Sveštenika

Ako ste pažljivo slušali, čuli ste zvukove nad Zephonom, čuli ste da treba da ođete do planina iza Pillara od Nosgotha. Gde je to dođavola? E, uđete u teleport i odaberite kapiju sa znakom Dreamcast-a (spirale). To je ta kapija koja vodi u katedralu. Odbacite se tamo i uđite. Vratite se na mesto gde ste upotreбили kapiju i ponovo ćete se sresti sa Ariel. Ona će vam reći šta treba dalje da radite. Kad se ispricate, upotrebite svoju novu moć penjanja po zidovima desno od ulaza. Popnite se i idite desno do kraja. Stići ćete do dvojna vrata. Idite u desna vrata i skočite dole u dolinu i idite dok ne vidite kratku animaciju o Grobnici Serafana. Idite levo i potražite mesto za penjanje. Popnite se i uđite u zeleni prolaz koji vodi do teleporta. Sada se vratite do zidove i prođite kroz kapiju. Na vrhologu se vratite u normalu i odmah pokupite oružje jer vas čeka gladijant. Idite do drvenih vrata i kroz njih pa idite do kraja i naći ćete blok u zidu u centru prostorije. Stavite ga na mesto i uđite u grobnicu.



Posle animacije će vam izgledati da nemate šta da idete, ali opet penjite u zidove i pod ča pusti.



Idite kroz rešetku i preskočite kanal pa idite levo do portala i vratite se u normalu. Čeka vas novi Boss, najlakši od svih.

Port Boss: MORLOCK

Čete ćete pobediti za par sekundi, nekifili.

Idite u vodu ako nemate Reaver. Od čete ćete uzeti moc da ispaljujete ener-

gijske Sound Glyph. Desno od rešetke

Idite, pa idite dok ne izađete izvan prob-
naru, gde su zvona i zid od stakla.

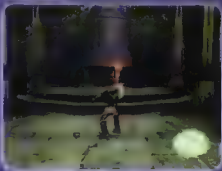


Idite, opet ćete do skačete po silosima, ali
možete jednom moći čete opet. Idite
prostoriju gde ste leteli u vis pomoću
metalne struje, ali nemojte da letite, nego
dole, imate trougaoni otvor pa
u hodnik i idite do kraja. Doći ćete
na mesta gde imate zid po kome možete
penjati, a na ivici se nalazi stakleni
zid koji vam ometa prolaz. Pošto imate
da bacate projektila, nanišajte na zid
i ispaljujte ga pa se popnite i idite do
metalnih vrata i prođite ih. Nastavite
pređite tri velika stuba do kraja prostora
i ispaljujte palicu sa zida. Trebaće vam
da udarite u veliko zvono. Vratite
se nazad do kapije i popnite se uz zid
i krenite se levo i videćete malu platformu
na zidu. Nanišajte pažljivo i bacite palicu
na padac na nju, i pređite u duhovni mod
na prvi stub. Na njemu imate vrtlog
pa ga upotrebite da se vratite u nor-
malu i skočite na platformu da uzmete
vratite se na stub pa skočite na
nju i sa njega na treći. Na trećem stubu
imate zid koji se ne bismo mogli, počev
od energijskim projektilom razbijete
metalni prozor.



Onda uzmite palicu i bacite je u rupu gde
je bio prozor pa se opet prebacite u
duhovni svet. Preskočite provalju, vratite
se u normalu, popnite se i idite do

Soud Glyph



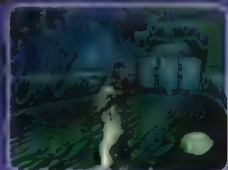
E, sad opet idite nazad u arenu gde ste
pobedili Morlocka. Idite do zida i idite
pomoću teleporta. Kad stignete do arene
upotrebite moć i gadajte blok koji stoji u



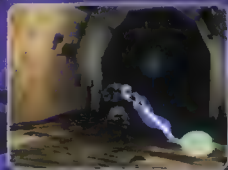
Kada ga izbijete napolje, skočite u otvor
i prođite sa druge strane. Idite levo pa
prođite kroz vodu. Kad izađete iz vode
idite levo i vratite se u normalu. Prođite
dok ne dođete do malog bazena pa ga
preskočite i idite do zida po kome može
penjati se pa se popnite i idite do
180 stepeni i skočite na viši od dva stuba.
Opet upotrebite projektil da obojite blok
sa stuba pa skočite na njega. Sa njega na
platformu, pa prođite kroz drvena vrata.
Cim uđete idite desno do metalne kapije i
prođite, pa se na plavom vrtlogu vratite u
normalu. Cim se upotrebite čekaju vas dva
kandidata za seckanje. Kad ih isekate,
pridite kavezu i gadajte blok koji je unutra.



Idite kroz rešetku i popnite se na njega pa iskočite na
vrtlog. Posle daljeg penjanja doći ćete do
mesta gde se vidi most. Spustite brod.
Skočite na njega i idite na njegov najviši
deo i idite do zida i idite do



Idite levo i uđite u tunel sve do plavog vrt-
loga i vratite se u normalu. Zatim uđite na
desna vrata i aktivirajte portal. Vratite se
pa uđite na druga vrata. Idite dok ne
stignete do vrata koja na sebi imaju znak
projektila.



Razbijte ih i ogledajte animaciju koja
predstavlja Drowned Abbey kao i klan
vampirskih Čudovica koja čete snimati vide-
ne možete ubiti tako što ih bacite u vodu,
jer ona žive u vodi. No dobro, sidite jedan
stepenik na vodu, pa se okrenite desno i
skočite na platformu koja viri iz vode, pa
zatim na sledeću i još jednom. Odatle
skočite na ivicu polukružne stane i idite
okolo pa skočite na zakošenu platformu.
Idite do kraja kosine pa skočite na desno
do predvorja. Tamo vas čeka novo čudo,
vampirilika zmija koja će vas gadati. Ako
padnete dole ima dobro da se napeščitate
da biste se vratili ovde. Tu se nalaze vrata
iz kojih vas čeka još jedan vampir. Udrite
ga projektilom i idite do zelene sobe koja
se račva na 4 strane. Pazite da ne padnete
u vodu. Idite oko ogromnog šrafa u sredi-
ni do suprotne strane i uđite u prolaz. Na
njegovom kraju će vas čekati metalna vrata
koja treba da prođete. Pre nego što uđete
odvalite cevku sa zida jer nemate oružje, a
čekaju vas zmijurine. Idite do sledećih me-
talnih vrata pa dalje do jedne veće pro-
storije. Opet stizete do manjeg bazena iz
koga vire stubovi. Pogodite šta sad. Prvo
pokužite oružje. Kad pređete na drugu
stranu čeka vas zmija. Da biste izbegli da
završite u vodi, jer vas zmija gađa, gadajte
na nju sa daljine loalio biste se lakše
dočepali čvrstog tla, a onda se obračunajte
sa njom. Idite zelenkastim hodnikom
i prođite vrata. Nastavite i idite čete do
vode. Uđite i idite pravo sve dok ne

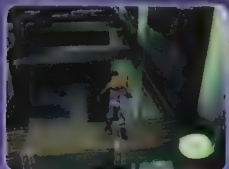


stignete u veliku prostoriju na podom koji liči na šahovsku tablu.



Idite desno do pločforme na kojoj je plavi vrtlog. Unormalite se i popnite se uz zid sa vaše leve strane. Sada pripremite živce, jer

Druga strana



Na podu su tri kuglice. Sadržaj ih, jer morate sve skupiti. Sada skočite levo na balkon i otarasite se rym-simje pa razbije prozor na drugom katu balkona. E to što vidite vas neće ni malo obradovati. Naravno, skočete sa figure na figuru.



Na posljednje figure skočite na scazu koja je kratka. Odatle pogledajte levo i videte silas koji viri iz vode. Skočite na njega. Idući desno i videte zvonik pa skočite tamo.



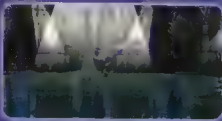
Povucite lanac da zazvoni zvono i to će otvoriti vrata na dnu spiralnih stepenica sa vaše lijeve strane. Idite niz stepenice, pa dođite do druge stepenice. One će vas odvesti u sobu u kojoj vas čeka novi Boss. Skočite na stazu pa skočite u korug od vode do zida dok ne stignete na najviši nivo. Sada se vratite na stazu i skočite na

spramke se za bitku sa novim Bossom!



Peti Boss: RAHAB

Rahab je vođeni zeka i on će vam pomoći da se vratite. Pokušajte ga dovesti do zvonika, jer to vam je cilj. Pokušajte ga dovesti do zvonika, jer to vam je cilj. Pokušajte ga dovesti do zvonika, jer to vam je cilj.



sveć i moći ćete da plivate.



U svakom slučaju treba da napustite Overgrown Abbey, što će malo do potraje. Skočite u vodu i zaronite do dna pa izadite putem kojim ste došli i vratite se na površinu.

Na površini su tri kuglice. Sadržaj ih, jer morate sve skupiti. Sada skočite levo na balkon i otarasite se rym-simje pa razbije prozor na drugom katu balkona.

Idite desno do pločforme na kojoj je plavi vrtlog. Unormalite se i popnite se uz zid sa vaše leve strane. Sada pripremite živce, jer skočete sa figure na figuru.



Na površini su tri kuglice. Sadržaj ih, jer morate sve skupiti. Sada skočite levo na balkon i otarasite se rym-simje pa razbije prozor na drugom katu balkona. Idite desno do pločforme na kojoj je plavi vrtlog. Unormalite se i popnite se uz zid sa vaše leve strane. Sada pripremite živce, jer skočete sa figure na figuru.



Idite desno do pločforme na kojoj je plavi vrtlog. Unormalite se i popnite se uz zid sa vaše leve strane. Sada pripremite živce, jer skočete sa figure na figuru.

Idite desno do pločforme na kojoj je plavi vrtlog. Unormalite se i popnite se uz zid sa vaše leve strane. Sada pripremite živce, jer skočete sa figure na figuru.

Idite desno do pločforme na kojoj je plavi vrtlog. Unormalite se i popnite se uz zid sa vaše leve strane. Sada pripremite živce, jer skočete sa figure na figuru.

Idite desno do pločforme na kojoj je plavi vrtlog. Unormalite se i popnite se uz zid sa vaše leve strane. Sada pripremite živce, jer skočete sa figure na figuru.

Idite desno do pločforme na kojoj je plavi vrtlog. Unormalite se i popnite se uz zid sa vaše leve strane. Sada pripremite živce, jer skočete sa figure na figuru.

Idite desno do pločforme na kojoj je plavi vrtlog. Unormalite se i popnite se uz zid sa vaše leve strane. Sada pripremite živce, jer skočete sa figure na figuru.

Idite desno do pločforme na kojoj je plavi vrtlog. Unormalite se i popnite se uz zid sa vaše leve strane. Sada pripremite živce, jer skočete sa figure na figuru.

Idite desno do pločforme na kojoj je plavi vrtlog. Unormalite se i popnite se uz zid sa vaše leve strane. Sada pripremite živce, jer skočete sa figure na figuru.

Idite desno do pločforme na kojoj je plavi vrtlog. Unormalite se i popnite se uz zid sa vaše leve strane. Sada pripremite živce, jer skočete sa figure na figuru.

Idite desno do pločforme na kojoj je plavi vrtlog. Unormalite se i popnite se uz zid sa vaše leve strane. Sada pripremite živce, jer skočete sa figure na figuru.

Idite desno do pločforme na kojoj je plavi vrtlog. Unormalite se i popnite se uz zid sa vaše leve strane. Sada pripremite živce, jer skočete sa figure na figuru.

Idite desno do pločforme na kojoj je plavi vrtlog. Unormalite se i popnite se uz zid sa vaše leve strane. Sada pripremite živce, jer skočete sa figure na figuru.

Idite desno do pločforme na kojoj je plavi vrtlog. Unormalite se i popnite se uz zid sa vaše leve strane. Sada pripremite živce, jer skočete sa figure na figuru.

Idite desno do pločforme na kojoj je plavi vrtlog. Unormalite se i popnite se uz zid sa vaše leve strane. Sada pripremite živce, jer skočete sa figure na figuru.

Idite desno do pločforme na kojoj je plavi vrtlog. Unormalite se i popnite se uz zid sa vaše leve strane. Sada pripremite živce, jer skočete sa figure na figuru.

Idite desno do pločforme na kojoj je plavi vrtlog. Unormalite se i popnite se uz zid sa vaše leve strane. Sada pripremite živce, jer skočete sa figure na figuru.

Idite desno do pločforme na kojoj je plavi vrtlog. Unormalite se i popnite se uz zid sa vaše leve strane. Sada pripremite živce, jer skočete sa figure na figuru.

Idite desno do pločforme na kojoj je plavi vrtlog. Unormalite se i popnite se uz zid sa vaše leve strane. Sada pripremite živce, jer skočete sa figure na figuru.

Idite desno do pločforme na kojoj je plavi vrtlog. Unormalite se i popnite se uz zid sa vaše leve strane. Sada pripremite živce, jer skočete sa figure na figuru.

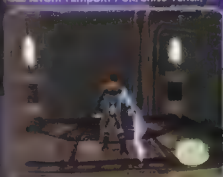
Idite desno do pločforme na kojoj je plavi vrtlog. Unormalite se i popnite se uz zid sa vaše leve strane. Sada pripremite živce, jer skočete sa figure na figuru.

Idite desno do pločforme na kojoj je plavi vrtlog. Unormalite se i popnite se uz zid sa vaše leve strane. Sada pripremite živce, jer skočete sa figure na figuru.

Idite desno do pločforme na kojoj je plavi vrtlog. Unormalite se i popnite se uz zid sa vaše leve strane. Sada pripremite živce, jer skočete sa figure na figuru.



Idite do kraja pa prodite kroz kaplju i doći ćete do rešetkaste kapije. Prođite u duhovni mod i prodite je pa se vratite do vrloga da se unormalite. Odmah tu postavite kaplju i gadjajte blok u centru kaveza. Pomeri do suprotnog zida (zvuči vam poznato zar ne?). Predite u duhovni mod i prodite do bloka, pa preko njega na stazu i vratite se u normalni stanje. Skočite dole kroz prolaz i do bloka koji je ugruran u zid. Izvucite ga i njega skočite u y na zid. Odatle do bloka da skočite preko na otvor i idite na dno dalje dok ne vidite animaciju koja kaže da treba dalje. U sredini između dva bazena zelene vode, nalazi se most. Idite na njega i idite desno pa se popnite na zid. Upotrebite ručicu da ispraznite bazen. Skočite u prvi bazen i se prebacite jedan blok koji vam treba u drugi bazen. Zidom to uradite još jednom i nemojte da ga gurnete u bazen, nego ga ocatne gore na mostu, jer treba da se spusti i krene van na drugi u drugi bazen. Zatim sva tri bloka odgurajte na druge strane, a četvrti stavite pored da ga njega skočite na vrh ta tri. Odatle sada možete da skočite na drugu stranu. Idite na dno i skočite u sobu koja ima dva nivoa. Idite na levo i okrenite ventil.



Predite na desno i pomerite prekladač. On će izazvati eksploziju i razvaliti vrata iza koje leži leđa. Uđite u prolaz koji će vas izvesti u prostoriju iznad one sa kavezom. Idite do bloka i sa njega blok koji treba da gurnete dole. Onda sđite i popnite se na ovaj koji je već dole i gurnite ih prema zidu suprotno od onog na koji ste skočili. Sđite dole u zid prolaza i još jedna animacija. Videćete da se na dnu da se popnete skoro do vrha i postavite ručicu. Predite u duhovni mod i idite dole dok ne stignete do vrloga, pa se unormalite i skočite preko puta i postavite ručicu.

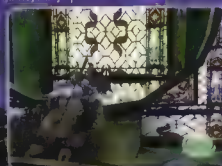


Idite na spuštači polovini most. Skočite dole i uđite u sivi prolaz. Idite do račvanja puta i postavite levo pa idite do kraja. Izvucite blok iz zida i popnite se na njega i skočite gore. Opat ćete videti kraću animaciju koja kaže da treba da se vratite u normalni mod. Idete. Neće biti bez promene moda, pa skočite na most i idite na se prebacite u duhovni svet i skočite po ostalima i tako dalje. Kad skočite na most, skočite i preko ograde sve do obeliska. Gurnite ga i on će pasti i polomiti kaplju kroz koju ćete stići do Duminih odaja. Sledi animacija, pa još jedna kad otvorite vrata.



Šesti Boss: DUMAH

Idite na bista se zidi sa njim. Kad skočite na bista, probudite ga tako što ćete skočiti na bista koja je prikucan za tron.

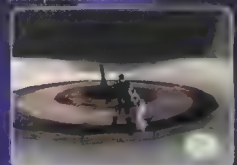


On je moćan, valjda. Bista je i ni jedan Razielov udarac mu ne može ništa. Zato ga izvucite iz njegovih odaja i odvedite u Dumin Room (ona sala sa venčanjem) i postavite ga na bista i kad stane na svojoj sobi, upotrebite prekladač da od njega napravite čips.

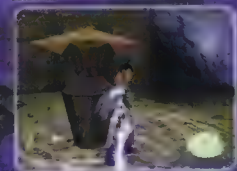


Nemojte se bojati. Kad skočite na bista, on će pogao da vas pradi. Do se sobe stišete preko onog pokretnog mesta koji ste upotrebili. On njega će naći i on će oblačnja koju možete da koristite i kao oružje.

I kao alat, jer sada možete da okrenete predmete što ranije niste mogli. Možete ako vam je potrebno odmah da isprobate moć, da se vratite u Dumine odaje i postavite bista. Sada idite do bista i okrenete otvorice se nala vrata. Iza jednih ćete pronaći dodatak. Sada se vratite do snežne doline i idite putem kojim niste išli dok ne stignete do velikog sunčanog sata na zemlji. Vratite se tako, samo predite u duhovni mod i prodite kroz rešetke i stićete u dvorište zamka. Vratite se u normalu, otvorite kaplju i popnite se na zidine pa skočite dole. Nastavite dalje levo i samo pravo pa ćete stići do sata.



Upotrebite svoju novu moć da okrenete sat i tako otvorite vrata. Moć se upotrebljava tako što treba brzo da trčite oko sata. Za vama će se pojaviti plava traka, tako da znate da radite ispravno. Idite na novo otvorena vrata i idite plavičastim tunelom sve do metalne kapije. Posle kapije idite desnim prolazom do sobe sa bista i postavite ga na aktiviranje. Vratite se do bista i idite levim putem do kraja. Iza bista postavite pa se prebacite u duhovni svet i idite levom stranom da se pojaviti pukotina na zidu njome. Idite kroz pukotinu u njenom drugom kraju pa se vratite u normalu. Levo i desno ćete videti vrata. Upotrebite njihovu moć da napravite materijalni svet. Kad skočite na otvorenja.

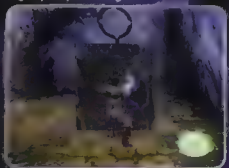


Idite kroz levo vrata i postavite bista na njega. Idite do njega i postavite materijalni svet. Pogledajte sata i izvucite blok iznad koga je plava "soba".

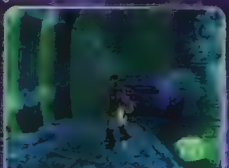




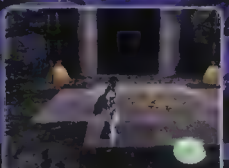
I gurnite ga na niži nivo, a izvucite blok ispod crvenog "Z" i premestite ga ispod sedmice. Prebacite se u duhovni svet pa idite na drugu stranu. Uslovnice se ga blok koji se gurnu dale, levitajte i ugurajte ispod crnog slova "Z". Ponovo se vratite desno i izvucite blok ispod sedmice i ugurajte ispod crnog "O".



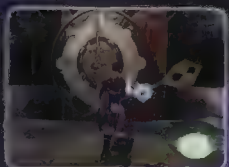
Već ste otvorili dva vrata. Sijđite dole pa prođite kroz velika dvokrilna vrata. Uđite u sobu sa ružičastim stubovima. Idite na dno da aludite rodružajućeg prekladača. Okrenite ga otvorite sobu gde možete dopuniti Glyph-om. Vratite se i idite na kapije pa je prođite u duhovnom modu. Dolazite u prostorije sa teletankovima i gredama.



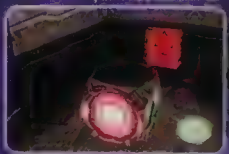
Preskočite na drugu stranu pa onda desno da se vratite u normalu. Skočite pažljivo nazad pa uđite u prostoriju sa blokovima. Preskočite do njih, nanesite ih ispod rupe, skočite nazad i gadajte ih da uđu na platformu. Otvoriće se vrata. Idite dalje tunelom do prostorije sa četiri rodružajuća prekladača. Okrenite ih sve tako da žutim svetlom budu otključani. Zatim gledajte animaciju.



Idite do tih vrata, dakle vratite se skroz nazad do one pukotine kroz koju ste prošli u duhovnom svetu. Idite do vrata i videćete kratku animaciju. Kad se završi, treba da upotrebite blok na kazznu i otvoriće se novi prolaz. Na njegovom kraju se nalazi okrugla soba u kojoj je sat koji treba da nanesite na 6:00.



Kad se pod otvori, skočite dole. Na dnu ima par staklenih prizmi koje treba da okrenete prema boji na zidu. Kad to uradite sa sve tri prizme, rodružite ogledalo u centru desno do padine na pravih azimutima.



To će otvoriti još vrata. Izidite pa idite stazom dole do dvobojnih vrata. Uđite i nađete se u kružnoj sobi sa velikim satom u sredini. Podesite sat prema bojama oko njega i otvoriće vam se trougaona vrata.



Idite kroz njih i ja vas vodi na dole i to neprijateljsko duholoko. U jednom trenutku morate da preskočite na platformu koja naslanja na dole sve dok ne otključate vrata sa dva džinovska zupčanika.



Sijđite do njih i sklonite blokove tako da zupčanici mogu slobodno da se okreću. Skočite na levi zupčanik pa sa njega na podignutu platformu. Sa nje skočite na drugi zupčanik.

Odatle sačekajte klatno da dođe do vas, skočite na njega, pa sa njega levo na otvor. Skočite dole u otvor pa idite stazom do malog hodnika sa desne strane. Uđite u njega i kroz rešetku gadajte blok da se pomeri. Našavši put do zidovećeg hodnika pa ponovite postupak. Na kraju se nalazi prostorija u kojoj se nalaze blokovi i nekakva slegalica na poslu. Pomerite blokove da kompletirate rešetku. Otvoriće vam se prolaz dalje.



Idite i skočite dole i naći ćete se pored tri odvojene sobe u kojima su nekakvi simboli i po jedan kružni prekladač. Vratite se malo nazad i videćete kako treba da uklopite blokove.



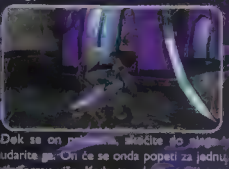
Kad ih poredite platforma koja se ljulja će pasti i omogućiti vam da dođete do prekladača u svakoj sobi. Pomerite prekladače i vrata će se pomeriti i otkriće vam prolaz. Idite njime do klatna. Usput ćete videti još animaciju koja vas priprema za finalnu borbu sa Kainom.

Poslednji Boss, KAIN

Kain je najjači Boss u igri, ali ga možete i najlakše pobediti. Dovoljno je kao i prethodno da ga udarite 3 puta i on će biti pobeđen. Kratke animacije gde se nalazi i mesto koji vam treba da se vratite na maksimum.



Treba vam Soul Reaver da biste ga udarili (109), a to možete samo kada vam je energija na maksimumu.



Dok se on približava, skočite do njega i udarite ga. On će se onda popeti za jednu platformu više. Kada ga udarite drugi put, neće ga ubiti, već će da pobegne u jedan od crnih portala u kojima ste gledali onih 5 animacija.

Ili bi bilo to, i kad se da se vratite na bar koliko i ja, ako ne i više.

TVOJA DNEVNA DOZA TRIKOVA

kako da odiknes skrivene nivoe?

1. Igra koja će biti objavljena u ovom broju

2. Igra koja će biti objavljena u ovom broju

3. Igra koja će biti objavljena u ovom broju



Medal of Honor: Allied Assault, Max Payne, Star Wars: The Force Unleashed



Lady Shrek: Doom, Jurassic Park 3: DNA Factor, Mario Kart Super Circuit, R.U.R.S.: Castle Capers, Raven in Black: The Series, ESPN Final Round Golf 2002, The Sims



Naboo: Monster Truck Madness, Xena: Warrior Princess, The Tallman on the Loose, Super Mario Bros. Deluxe, Supercross 2000



1 TRIKOVI I ŠIFRE

COLOR, NINTENDO GAME BOY, ADVANCE, SEGA DREAMCAST.

1 TRIKOVI I ŠIFRE

2 VESTI

3 IGRA NEDELJE

4 OPIS IGRE

Sve naše predloge, sugestije, igre za koje

pobednik@eunet.yu



041.20.20.20

Osobe mlađe od 18 godina mogu da zovu uz odobrenje roditelja.



STROGO POV!

Assault Rigs



Sva oružja i predmeti

Za vreme igre pritisni Levo, Desno, Levo(2), Desno, Levo, Desno(2), Gore, Dole, Gore(2), Dole, Gore, Dole(2). Ako pravilno uneseš šifru pojavice se rečenica "Max weapons added. Oh yes."

Nevidljivost

Za vreme igre pritisni Levo, X, Levo, X, Levo(2), X, Desno, X, Desno, X(2). Ako pravilno uneseš šifru pojavice se rečenica "Invincible! Yes indeedy."

Šifre nivoa

Nivo	Ime	Šifra
2	Nextgen	□, X, □, X, Δ, □
3	Thisway	Δ, □, □, O, O, Δ
4	Joyjoy	Δ, □, Δ, Δ, O, Δ
5	Noddy	□, Δ, Δ, Δ, X, Δ
6	Wastelands	Δ, □, O, O, X, □
7	Vertigo	X, □, □, □, O, Δ
8	Gemtower	Δ, □, X, □, Δ, Δ
9	Bridge	□, Δ, □, X, Δ, X
10	Obliterate	Δ, Δ, O, □, X, □
11	Arena	Δ, Δ, X, Δ, O, □
12	P8M	O, □, Δ, Δ, Δ, O
13	Ramps	Δ, □, O, X, Δ, □
14	Oasis	Δ, Δ, X, □, □, X
15	Hails	O, X, Δ, Δ, Δ, Δ
16	Coaste	O, □, O, O, O, □
17	Mine	Δ, Δ, Δ, O, Δ, □
18	Look Gore	□, O, □, X, □, Δ
19	Deadline	X, X, □, X, Δ, O
20	Fort	X, □, X, Δ, Δ, □
21	Stairway	Δ, Δ, Δ, □, Δ, Δ
22	Park A Lot	□, Δ, Δ, O, □, Δ
23	Zamcam	O, X, X, X, X, Δ
24	Shoot Me	Δ, □, □, Δ, Δ, Δ
25	Wild	Δ, Δ, Δ, Δ, O, □
26	Oil Rig	□, O, O, X, O, X
27	Desno Way	X, O, □, Δ, Δ, □
28	Waste Two	□, O, □, □, □, □
29	Dodge	Δ, □, O, X, O, O
30	Air	□, O, X, O, X, Δ
31	Jump	O, □, X, O, Δ, Δ
32	Room 101	Δ, □, X, O, □, X
33	Firepower	X, X, Δ, X, X, □
34	Wave	X, O, □, O, O, □
35	Push Off	O, Δ, X, Δ, X, Δ
36	Perimeter	X, Δ, Δ, X, X, □
37	Spiral	X, Δ, Δ, X, Δ, □
38	The Castle	□, Δ, □, Δ, □, X
39	Fortress	□, X, Δ, X, X, Δ
40	Lifts Ahoy	Δ, X, Δ, O, □, X
41	Push Me	O, X, Δ, O, Δ, □

M.G. Solid 2: Sons Of Liberty



Neograničena municija

Sakupi sve značke sa likom kućića i uspešno završi igru i snimi se. Startuj novu igru i stavi periku koju si otključao. Kad je staviš imaćeš neograničenu municiju i nećeš morati da ponovo učitavaš igru

Još jedan naslovni ekran

Uspešno završi igru i naslovni ekran će se pretvoriti u plavo.

Extremna težina

Uspešno odigraj da bi otključao ovu opciju.

Povećana sposobnost stiska

Pritisni **L2** + **R2** sto puta kad si okačen o lvcu da uradiš zgib i pojačaš svoj stisak na drugom nivou

Kontroliši intermission sekvence

Za vreme intermission sekvence, pritisni desni taster na džojstiku da promeniš pogled ili R1 da zumiraš

Codec kontrola

Za vreme Codec razgovora, pritisni levi ili desni taster na analognom kontroleru da upravljaš licem svog junaka. Pritisni L3 ili R3 da zumiraš lica. Pritisni **R4** ili **R2** dok Snake ili Raiden slušaju nekoga da bi čuli njihove misli

Crash B.: The Huge Adventure



Turbo

Uspešno završi igru da otključaš brže trčanje. Drži L za vreme igre da ideš brže.

Super Belly Flop

Pokupi sve predmete i dobićeš Super Belly Flop

Bonus nivo

Finširaj igru sa 100%. Igraj ponovo i bori se sa glavnim Bosom. Pobeđi ga da igraš sa mutranim Bosovima.

World Rally Championship



Izaberi "Extra" opciju u glavnom meniju, zatim "Codes" selekciju. Unesi:

Veće ubrzanje i maksimalna brzina -

"EVOPOWER"

Kola bez šasija - "THATSTUPID".

Leteća kola - "FLOATYLIGHT"

Overhead kamera - "DOWNBELOW".

Okrenuta kamera - "ONTHECEILING".

Podvodna grafika - "WIBBLYWOBBL"

Psychedelic grafika - "IMGOINGCRAZY".

All-Star Slammin' D-Ball



Mod za varanje

Na naslovnom ekranu pritisni Dole, Levo, Gore, Desno, X, Rectangle, Δ, O

trikovi



Pirates

Pirates: The Legend Of Black Kat



Za vreme igre drži **R1** + **R2** i pritisni:

Nevidljivost za Katarinu

X, O, L3, Triangle, R3, Select, R3, **L1**, **L2**, □.

Nevidljivost za Wind Dancer

Select, Triangle, **L1**, X, R3, **L2**, □, R3, O, L3.

Neograničeni predmeti za pick-up

Triangle, **L1**, Select, **L2**, R3, L3, □, X, R3, O.

Neograničeni wind boost

Select, **L1**, R3, □, L3, O, **L2**, Triangle, X, L3

Oslobodi sve sanduke sa blagom

R3, X, Triangle, L3, O, **L1**, Select, L3, □, **L2**

Apocalypse



Ako pravilno uneseš šifru čećeš pucanj. Pauziraj igru zatim drži **L1** i pritisni:

Izbor nivoa

Δ, Gore, X, Dole. Zatim selektuj "Exit" da se vratiš u glavni meni sa novim opcijama.

Navidljivost

Dole, Gore, Levo(2), Δ, Gore, Desno, Dole.

Neograničeni životi

Δ, O, X, □.

Sva oružja

□, O, Gore, Dole, X, □.

Sva oružja i neograničena municija
X, Δ, O.

Dopuni energiju

□, X, Δ, O

Check point

Δ, □, O, X da skočiš do drugog check pointa.

Skoči do mesta poslednje pogibije

□, O, X

Beskrajni pad

X(6). Tako nema kraja dok padaš. Unesi ponovo ovu šifru da je isključiš

Skloni oružje i energometar

Gore, □, Gore, X.

Pirates: The Legend Of Black Kat



Svi ključevi za blago

O, Select, X, □, R3, **L1**, L3, **L2**, Triangle, L3

Wind Dancer Galleon dodatak

L2, Triangle, R3, L3, X, □, R3, Select, **L1**, O

Napredovanje do Katarinog sledećeg mača

R3, Select, **L2**, L3, □, X, **L1**, O, L3, Triangle

Extra zlato

Triangle, R3, **L1**, □, X, R3, Select, L3, O, **L2**

Alternativna Glacial Gulf muzika

L1, X, Triangle, **L2**, □, O, L3, Select, R3, L3.

Kane otrovna glava

Triangle, **L2**, **L1**, □, L3, X, L3, O, R3, Select.

Alternativni Katarinini kostimi

Napomena: Ova šifra traži 2 igrača i 2 kontrolera. U glavnom meniju naizmenično drži **L1** + **L2** + Gore + Select + L3 na prvom kontroleru i **R1** + **R2** + Triangle + Start + R3 na drugom. Ako ispravno uneseš šifru čućeš kratku muziku. Pritisni R3 na prvom kontroleru da promeniš vrednost brojeva koji se pojavljuju na ekranu, zatim startuj novu igru ili prodi kroz snimljenu igru da vidiš kostime

Rezultat

Original outfit and hair color 0000.0000

Blackbeard in purple 0000.0001

Red hair with red and orange bikini 0000.0010

Blue hair with orange and red bikini 0000.0011

Tan, brown hair, orange and yellow bikini 0000.0100

Blonde hair, orange and yellow bikini 0000.0101

Blonde hair, pink bikini 0000.0110

Blue hair, shiny silver bikini 0000.0111

Red hair, black bikini, black stockings 0000.1000

Pink hair, shiny black body suit 0000.1001

Blue hair, shiny copper body suit 0000.1010

Purple hair, shiny silver body suit 0000.1011

Mister Mosquito



Napomena: Drugi naslov je Ka.

Mama Mosquito

Na ekranu za izbor likova drži **L1** i pritisni Gore, Desno, Levo, Dole, □(2), **R1**(3) Ako pravilno uneseš šifru čućeš usklik

Tata Mosquito

Omogući "Mother Mosquito" šifru. Zatim drži **L2** i pritisni Gore, Desno, Levo, Dole, □(2), **R1**(3) na ekranu za izbor likova. Ako pravilno uneseš šifru čućeš usklik.

Mini-igra za dva igrača

Drži Start + Select na drugom kontroleru. Pritisni □ da ideš pravo, X za skok, i Triangle kad je energija pri kraju, da uradiš super napad. Ili, drži **L2** i neprestano okreći desnu analognu palicu

Legacy Of Kain: Soul Reaver



Pauziraj igru zatim drži **L1** ili **R1** i pritisni

Sve mogućnosti

Gore(2), Dole, Desno(2), Levo, O, Desno, Levo, Dole

Dopuni energiju - Dole, O, Gore, Levo, Gore, Levo

Maksimalna energija

Desno, O, Dole, Gore, Dole, Gore.

Obnovi energiju do sledećeg nivoa

Desno, X, Levo, Δ, Gore, Dole.

Dopuni magiju - Desno(2), Levo, Δ, Desno, Dole.

Maksimalna magija

Δ, Desno, Dole, Desno, Gore, Δ, Levo

Prodi kroz barijere

Dole, O(2), Levo, Desno, Δ, Gore.

Penjanje uz zid - Δ, Dole, **L1**, Desno, Gore, Dole.

Hurt Raziela

Levo, O, Gore(2), Dole

Soul Reaver

Dole, Δ, **L1**, Desno(2), Dole(2), Levo, Δ, Dole, Desno

Aerial Reaver

X, Desno, Gore(2), Δ, Levo(2), Desno, Gore.

Kain Reaver

X, O, Desno, Δ, Levo(2), Desno, Gore

Fire Reaver

Dole, Gore, Desno, Gore, Dole, Levo, O, Desno, Dole.

Napravi Fire Reaver

Δ, Desno, Dole, O, Gore.

Snaga - Levo, Desno, O, Levo, Desno, Levo.

Constrict

Dole, Gore, Desno(2), O, Gore(2), Dole.

Force Glyph - Dole, Levo, Δ, Dole, Gore.

Stone Glyph

Dole, O, Gore, Levo, Dole, Desno(2).

Sound Glyph

Desno(2), Dole, O, Gore(2), Dole

Water Glyph - Dole, O, Gore, Dole, Desno.

Fire Glyph

Gore(2), Desno, Gore, Δ, **L1**, Desno

Sunlight Glyph

Levo, O, Levo, Desno, Desno, Gore(2), Levo.

Mod za vraranje (pre-release verzija)

Na vreme igre pritisni **□** + **O** da vidiš meni za varanje sa izborom nivoa, nevidljivost i druge opcije.

Knockout Kings 2002



Knockout Kings 2002



Laka pobeda

Kada završiš igru bićeš u mogućnosti da odabereš šifru izaberi teleportovanje. Pritisni special i R1 da ga upotrebiš. Ako igraš na dva igrača ili u exhibition modu, setuj meč na jednu rundu. Upućaj protivnika nekoliko puta, zatim zadrži teleport do kraja runde i pobeđićeš. Kada kreiraš boxera, daj mu Body Blaster kao specijalni pokret.

Bolje kreiranje likova

Kad formiraš igrača, podesi mu srce, snagu i brzinu. Važno je da ima jako srce.

Adidas Power Soccer '98



Šifre za varanje

Na start-up ekranu, drži **L1** + **L2** + **R1** + **R2** da vidiš ekran sa šiframa. Zatim unesi neku šifru.

Skriiveni stadion

Pritisni **□**, **O**, **□**, **Δ**(2), **O**, **X**(2) da osposobiš "The Difference" stadion.

Bonus timovi

Pritisni **X**, **Δ**, **X**, **□**, **O**, **□**, **X**, **Δ**. Zatim će se pojaviti nova zastava sa desne strane (Holandija).

Pobedi meč

Pritisni **X**, **Δ**(2), **O**, **X**, **□**, **O**, **Δ**. Zatim pauziraj igru da pobeđiš po svom izboru.

Mod velikih glava

Pritisni **□**, **O**(2), **X**, **Δ**, **X**, **□**, **O**.

Wolfenstein 3D



Božanski mod

Pauziraj igru zatim drži **L** + **R** i pritisni **A**(2), **B**, **A**(5). Ako pravilno uneseš šifru čućeš zvuk.

Sva oružja, ključevi, municija i energija

Pauziraj igru zatim drži **L** + **R** i pritisni **A**, **B**(2), **A**(5). Sva oružja i ključevi će se otključati, a tvoja energija i municija biće dopunjeni.

Preskakanje nivoa

Pauziraj igru drži **L** + **R** i pritisni **A**, **B**, **A**(2), **B**(3), **A**. Ako pravilno uneseš šifru čućeš zvuk otvaranja vrata. Kad igra ponovo počne startovaćeš na sledećem nivou. Napomena. Ako se ova šifra omogući na nivou 1, idi ćeš na tajna vrata.

Grandia 2



Alternativna igra

Uspješno završi igru jednom pa zatim igraj ponovo. Novi predmeti će se pojaviti na raznim lokacijama.

Knjiga rata

Da dobiješ Book Of War, pobeđi Walnut igru 6 puta. Kad se vratiš iz igre daće ti Knjigu rata.

Veliki predmeti

Kada stigneš do Roanovog rodnog grada, idi do mornareve kuće. Kada igraš obaranje ruku i pobeđiš, dobićeš Informaciju. Zatim sa Milleniom, igraj ponovo i pojaviće se veliki predmeti. Pobeđi da ih osvojiš.

Specijalni ring

Da osvojiš ovaj ring, kad dobiješ Roana (King Roan) za člana tvog tima, izađi iz Palace. Kad izađeš, imaš dva mesta na koja možeš da ideš, Raul Hills i King Roan's palace na jugu. Idi na Raul Hills. Kad stigneš, "Special Stage" će se pojaviti. Možeš trenirati dok ne budeš spreman za pokret.

Lego Island 2: Brickster's Revenge



Castle Island

Idi do Darren's house i nađi Hospital page u dvonšt. Idi do Hospital's pošte. Pacijent će ti dati kartu za Castle Island. Idi na Ferry Pier koji ide na Castle Island.

Skateboard

Idi levo od svoje kuće da nađeš intersection. Zatim idi dole pravo putem u istom pravcu. Na uglu idi desno. Nastavi da hodaš sve dok ti Brickster ne da skateboard.

Ključevi

Od majstora koji popravlja kola.
Od čoveka sa radiom
Idi na jug od tunela koji vodi na južni deo ostrva
Pored farne na jugu ostrva

1 On 1



Igraj kao Oscar i Mash

Počni igru u story modu za jednog igrača i sretni se sa Oscarom i Mashom

Igraj kao King

Osvoji igru sa svim likovima uključujući Oscara i Masha.

Igraj kao Dr. T

Počni igru u story modu za jednog igrača i sretni se sa Dr. T. Napomena: Njegovo pojavljivanje je slučajno

Omake mod

Osvoji igru sa bilo kojim likom. Zatim će se pojaviti "Omake" mod. Slike od tri igrača će biti dostupne.

SPIDER-MAN

Spider-Man: The Movie



Uđite u "Specials" meni i unesite šifru. Ako dobro ukucate šifru čućete Zelenog Goblina kako se smeje. Unesite šifru ponovo da se vratite u normalan mod.

Mod za varanje - "ARACHNID".

Svi regularni nivoi, animacije, i galerija slika će biti otključani.

Biranje nivoa - "IMIARMAS"

Preskakanje nivoa - "ROMITAS".

Pauzirajte igru i odaberite "Next Level" opciju da odete na sledeći nivo.

Bonus trening nivoi - "HEADEXPLODY"

Beskonačno mreža - "ORGANICWEBBING"

Sve kontrole za borbu - "KOALA"

Igrajte kao Mary Jane - "GIRLNEXTDOOR"

Igrajte kao The Shocker - "HERMANSCHULTZ"

Igrajte kao naučnik - "SERUM"

Igrajte kao policajac - "REALHERO"

Igrajte kao Cap. Stacey (pilot helikop.) - "CAPTAINSTACEY"

Igrajte kao kompjuterski lik model 1 - "KNUCKLES"

Igrajte kao kompjuterski lik model 2 - "STICKYRICE"

Igrajte kao kompjuterski lik model 3 - "THUGSRUS"

Napadi u Matrix stilu - "DODGETHIS"

Kostim Goblina - "FREAKOUT"

Mali Spider-Man - "SPIDERBYTE"

Spider-Man sa velikom glavom i stopalima -

"GOESTOYOURHEAD"

Neprijatelji imajuvelike glave - "JOELSPEANUTS"

Pogled iz prvog lica - "UNDERTHEMASK"

Super kuliša - "CHILLOUT"

Headhunter



Sva oružja sa neograničenom municijom

Star Locker sadrži sva oružja sa neograničenom municijom. Da bi otključao Star Locker, moraš da razbiješ Hank Redwood's rekorde u Lella modu, zatim završi igru. Napomena: Možda nećeš moći normalno da završiš igru ako je Star Locker upotrebljen

Alexi Lalas Int. Soccer



Brazil 1970 tim

Na ekranu za izbor tima pritisni **R1**(3), Desno

Igrači za sva vremena

U glavnom meniju pritisni **R2**(3), Desno.

Najbolji italijanski igrači (Azzuri)

U glavnom meniju pritisni **R2**, Gore(2), Desno

Virtua Fighter 4

Virtua Fighter 4

PS2
PlayStation 2

Klasične pobjedničke poze

Igraj sa kreiranim likom da dođe do nivoa sa dva rangiranja. Drži Punch + Kick + Guard za vreme replay-a da možeš da izvede klasičnu pobjedničku pozu. Isto uradi da bi došao do nivoa sa tri rangiranja. Drži Punch + Kick.

Virtua Fighter 1 fighter model

Drži Punch + Kick dok ne počne borba.

Druge pozadina u glavnom meniju

Selektuj "Options" u glavnom meniju. Izaberi "Settings", zatim "Game" i pritisni **[L]** + **[R]**.

Training Stage 1 u versus modu

Igraj sa kreiranim igračem da dođe do nivoa sa jednim rangiranjem da otključaš prvu trening scenu u versus modu.

Training Stage 2 u versus modu

Igraj sa kreiranim igračem da dođe do nivoa sa 5 rangiranja da otključaš drugu trening scenu u versus modu.

Training Stage 3 u versus modu

Igraj sa kreiranim igračem da dođe do Monarch rangiranja da otključaš treću trening scenu u versus modu.

Dural scena u versus modu

Igraj sa kreiranim igračem da dođe do Emperor ili Great Emperor rangiranja da otključaš hangar scenu u versus modu.

Igraj kao Dural

Pobedi Durala u Kumite modu da je otključaš u versus modu.

Training trophy

Uspješno okončaj sve trial događaje u training modu sa kreiranim borcem. Mala trophy ikona će se pojaviti preko pokazivača energije tvog junaka.

Arkanoid Returns



Izbor nivoa

Na naslovnom ekranu posveti "Continue" opciju zatim pritisni X + O.

Super Mario World

GB
ADVANCE

Igraj kao Luigi

Na mapi sveta pritisni R.

Završni bonusi

Uspješno završi svih 96 zadataka da dobiješ sledeću šemu mape, ostale protivnike i ostale mogućnosti. Moći ćeš da startuješ sa bilo koje lokacije na mapi. Pritisni Select na glavnom ekranu zatim selektuj nivo na statusnom ekranu. Pritisni A da startuješ na tom nivou umesto da se pomeriš na mapi.

Ostale sekvence

Napomena: Ovo takođe možeš da vidiš ako kompletiraš celu igru. Uključi Game Boy Advance i odgledaj uvodnu sekvencu. Posle dela gde Mario/Luigi pada preko delfina, ekran će se isključiti. Zatim ćeš videti novu scenu.

Alternativna Yoshijeva poruka

Uspješno završi igru i idi do Yoshijeve kuće ili do Yoshijeve kuće sa Yoshijem.

Alternativne Yoshijeve boje

Upotrebi ovaj trik da dobiješ žutog, plavog, crvenog Yoshija. Idi na Star World i uzmi nekog Yoshija. Moći ćeš da koristiš ostale Yoshije u drugim svetovima. Napomena: Ovo ne radi baš uvek tako da ćeš ponekad i dalje imati samo zelenog Yoshija. Nakon što otključaš ostale Yoshije možeš da pokupiš bilo koju boju. Ako si Fire Mario/Luigi, dobićeš crvenog Yoshija. Ako si Cape Mario/Luigi, imaćeš plavog Yoshija. Ako si Big ili Small Mario/Luigi, imaćeš slučajnu boju Yoshija (uglavnom žutu ili zelenu). Ovaj trik radi dobro na Top Secret Area.

Leteći Yoshi

Kad Yoshi jede šarenu školjku, moći će da leti na kratko.

Trkački Yoshi

"Choose a game" ekran i gledaj Yoshija. Posle nekog vremena počće da trči a zatim da hoda.

Promeni novčiće iz Yoshi to Princess

Sakupi svih 5 Yoshi novčića sa svakog nivoa. Pojaviće se animacija koja pokazuje kako se menjaju iz Yoshi novčića u Princess novčiće.

Replay zamkova i tvrđava

Kad pobeđiš Bowsera, svi zamkovi i tvrđave će se ponovo otvoriti tako da se možeš vratiti u njih.

Snimi najbolje rezultate

Kad jednom završiš specijalne scene, moći ćeš da snimiš najbolje rezultate na njima. U vrhu ekrana biće nešto kao: BEST (rezultat) M ili L (koji igrač ima najbolji rezultat) (tekuci rezultat).

Zvezde za poene

Za svakih milion poena, pojaviće se jedna zvezda na "Choose a game" ekranu.

MALI OGLASI

Ako želite da menjate vaše igre, konsole ili dodatke, mali oglasi su za vas besplatni. Oni koji žele da nešto kupe, prodaju ili iznajmljuju, mogu se obratiti marketingu časopisa "Bonus"!

znajmljujem PlayStation 1 i 2 - kućna postava, zvezdara, vračar, Dodatno volan [multi tap za 4 igrača. Prodaja novih igrica tel. 063/321-123

Prodajem 2 Točak, 2 džojstika, internet ready, i igre Heroj Ročko i Ludi Mica.

063/ŽTOČAK

Prodajem PS konzolu sa ugrađenim čipom, 2 analogna džojstika, NPAL konvertor, memokartu i igrice.

011/417-624

Prodajem PS 1 konzolu staru 4 meseca sa ugrađenim čipom, dva dual šok džojstika, NPAL konvertor i 27 diskova

011/786-637 ili 064/19-88-781 Saša

Dajem po dva diska za jedan. Tražim igre za Dreamcast (Soul reaver, NFL 2K2, Floigan Brothers, Surf Rocket Racer...)

023/548-486 Nenad

Prodajem PlayStation konzolu sa 2 standard džojstika original, ugrađenim čipom, NPAL konvertorom, memori karticom i 25 igrice za 65 E.

011/754-050 Vlasta

Prodajem PlayStation 1 sa 32 igrice, 2 džojpda analogna i memori kard.

037/28-239 Nemanja



Pokémon mini™

Šta ti se misli da smo vam još davno u Bonusu najavili novo čudo u malom pomoću kojeg Nintendo planira da malim dečurcima još novca i slobodnog vremena i da uvede pokemone u svaki delić našeg života? Da, da - to malo čudo se zove Pokémon Mini, a u pitanju je najmanja konzola na svetu. Stavši, Pokémon Mini je toliko mali i lak za prenos (a bogami i za sakrivanje) da, ako ste roditelj ili nastavnik, nećete ni primetiti a Pokémoni će potpuno zavladaati vašom svakodnevicom - jer sada deca mogu zaista da ih nose svuda!

To je i bio Nintendoov glavni cilj, koji ova kompanija uopšte ne krije (Šta, pa konzola se zove POKÉMON Mini) - da više niko nigde ne bude upućen na tražilicu slatkih džepnih monstrumčića - koji su na ovoj konzoli nikad manji, nikad slađi i nikada - džepniji! I plašite se, plašite, jer Pokémon Mini je stigao i do nas!! Sad bez šale - Pokémon Mini je zaista užasno sladak i mlađi i, naravno, sav je u znaku Pokemona (iako za njega za sada ne postoji nijedna prava Pokémon igra, već su sve igre s Pokémonima u glavnoj ulozi - ali o tome kasnije). Prvo, nešto o samom mališanu, ljubi ga taj... Pokémon Mini je adekvatno nazvan (ako do sada to niste shvatili), pošto su mu dimenzije svega 74 mm (visina) x 58 mm (širina) x 23 mm (debljina). Mamma mia, manji je od škampala A u tih 60 grama (celih 70 sa kertridžima, što vam dovoljno govori o dimenzijama kertridža) plastike i silicijuma je stalo svašta...

Ova konzola funkcioniše zahvaljujući samo jednoj AAA bateriji od 1,5 volt (AAA su vam one najtanje baterije). Još bolje je što takvu bateriju dobijate uz samu konzolicu - i to alkalnu. Maxwellovu, koja proizvodi garanciju da će vam trajati oko 60 sati igre... Dobro, možda malo manje, s obzirom na to da ne znate koliko je konzola stajala u prodavnici pre nego što ste je kupili - ali i 90 sati igre uz jednu bateriju je odličan prosek.

Konzola izgleda... ma, pogledajte sliku. Primitičete LCD ekran zaista smešnih dimenzija - 2 sa 2,5 cm. No, verujte mi, igran je savim funkcionalan za ono što će vam konzola ti igre pokazivati. Ispod LCD ekrana nalazi se gumeni gumbić na isključivanje/uključivanje, a ispod njega i malo dugme za resetovanje konzole (za neverovatni slučaj da vam se Pokémon Mini zaglupi) koje je potrebno ubosti nekom špičkom ili iglom, pošto je uvučeno - da ga ne biste (ni slučajno) slučajno pritisnuli. Levo su kontrole za pravac, a desno A i B dugmići - isto kao na GameBoy konzolama. Pokémon Mini ima dva dodatka - C dugme, koje je bočno i uglavnom služi za neke posebne funkcije (kao što je postavljanje menija) i osigurač, dugme na pozadini konzole koje morate pritisnuti da biste izvadili kertridž. No, ono što je najzanimljivije i najfascinantnije jeste činjenica da su ljudi japanci u ovo šepce uspeali da smisle vibracionu funkciju

(koja radi često i dobro - mašta se trase kretanja je duboko epleptički napad), a ni to im nije bilo dosta, već je Pokémon Mini opremljen i tzv. pok senzorem koji reaguje na najbliže pokrete. Mogućnosti ovog senzora se mogu veoma zanimljivo iskoristiti u igricama, što je naravno odmah učinjeno (strpite se malo, opisaćemo i neke od igrara). A ni to nije sve, Pokémon Mini ima infracrveni senzor, sličan onom na daljinskim upravljačima, koji vam omogućava da se igrara protiv drugara koji takođe ima ovu konzolu i drži je na najviše jedan metar od vašeg. Naravno, sama konzola ima backup memoriju a na nju možete snimiti poziciju do šest puta.

Što se same zabave koju pruža ova konzola tiče, prvi je sada jedini koji izdaje igre za nju je Nintendo. To je razumljivo, pošto se malo kome drugom isplati da ulaže u tehnologiju mini-kertridža. No, Nintendo je sasvim zadovoljan... Oni što je svim kertridžima zajedničko, pored toga što su svi puni Pokémon-motiva, jeste to što se na svakom nalazi igra koja je u stvari skup mini-igara (sasvim adekvatno za konzolu koja se zove Pokémon Mini)... Barem je to slučaj sa kertridžima koji su stigli do nas. Kada se uzme u obzir da je ovo konzola sa procesorom koji može da računa uglavnom veoma proste programe i samim tim da tera samo krajnje jednostavne igre (za današnje standarde), ne čudi nas što se Nintendo potrudio da na svaki kertridž navede po nekoliko tih jednostavnih mini-igara.

Prvi kertridž koji ćemo vam prikazati je Pokémon Party, koji dobijate uz samu konzolu. (Ah, nismo to pomenuli? Pa, sad! Jesmo - uz Pokémon Mini, dakle, dobijate i kertridž). Tu ćete odmah shvatiti zašto se konzola zove kako se zove - jer celja igra vrvi od Pokemona - ali se ne bavi samim Pokémonima već su oni prosto junaci u mini-igrama. Pokémon Party nudi šest mini-igara: Rocket Start, Baseline Judge, Ricochet Dribble, Dance Delight, Boxing Frenzy i Speedy Fake Out. Sve ove igre su akcione-refleksne, krajnje jednostavne i veoma zabavne mladoj publici - kojoj je ceo Pokémon Mini koncept prevashodno i namenjen, naravno. (Ah, zašto si čekao do pola teksta da to pomenem? - prim. ur.) Rocket Start je igra u kojoj Pikachu mora da za najmanje moguće vreme prebriže smešnu kratku stazu, što se postiže dlanjanjem A dugmeta - ili dlanjanjem cele konzole - najbrže što možete s tim što ne smete poći pre znaka za start trke. Na kraju vam se meri vreme (ako je iznad 3 sekunde, loši ste).

U Baseline Judge, Pokémon po imenu Slowking je (niski teniski sudija. Svako malo pored linije padaju loptice, a vi treba da pritisnete A ako je ta, a B, ako je loptica dobra - i da vidimo koliko uzastopnih tačnih procena možete da izvedete... U Ricochet Dribble vadite Chansey, slično



Party



Puzzle





je potrebno uklopiti u okvir (koji vam je dat
listu). U Rescue Mission imate gomilu blokova koji
se mogu pomerati na upražnjeno mesto, a vi ih
morate pomerati jedan po jedan tako da zarobljenom
Pokemonu otvorite put do rupe kroz koju će pobeći.
Najzad, čestita igra se u početku završava s? što znači da
je morate otvoriti tako što ćete sakupiti određeni broj
Pokemona. Ne, nećemo vam reći ništa o njoj. Jer s?rio ži-
sta više pričati? Pokemoni Mini, osim što je mali i sladak, ni-
samo dva kerbidža nudi čak deset igara - a one su toliko
proste, da su prosto zabava za celu porodicu, na svakom
mestu i u svako vreme. Izvolite.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80																				

037 39 979
063 8 39 31
KRAJEMMAJA POZOVITE ZA GAME CUBE
PRODAJA ORIGINALNOG HARDWARE & SOFTWARE

KRUSOVAC
DUP
GAMES
 110 DINARA VERBATIM
 +COLOR OMOT
 Sve za Voše konzole
 NAJFOTINIJE I NAJBOLE
 Playstation 2 konzole sa direktnim
 uvoženjem igara (Messiah mod Zip)
 - VEOMA POVOLNO!
 HITOVI BEZ ČEKANJA

REŠENJE IZ PROŠLOG BROJA JE **FENIKS**

MODERN MURON

NAGRADNI KUPON

REŠENJE

to

PRELIMS

ADPES-5A

11

KLINGENS, E. A. T. 1964. *POSCHEIMIA S. AFFINIA* AND ITS RELATIONSHIP TO *POSCHEIMIA* FAH 32

11050 BEOGRAD 22 SA NAJBARDJE ZA NAJBARDJE, SKANDINAVIJE.

Imena dobitnika nagradne ukrštenice iz prošlog broja:

Imena dobitnika nagradne listićeke iz prošlog mjesca:

po izboru su dobili: Stefan Simović - Podgorica, Dejan Kat Popović - Krušić, Miloš Prastalo - Subotica, Stefan Radonjić - Pančevo, Danilo Božinović - Križevci
 Bonus su dobili: Tomislav Jakovčević - Subotica, Nikola Poša - Beograd, Vladimir Verežan - Samski, Marko Stoklov - Bor, Zoran Mandić - Hrtkovi



JOHN Q



Uloge: Denzel Washington, Robert Duvall
 Režija: James Woods, Anne Heche, Ray Liotta
 Premijera: 13. jun 2002
 Trajanje: 118 min



Film
Interview with the vampire
 Kataloški broj: 19
 Žanr: Horor
 Trajanje: 123 minuta
 Glumci: Tom Cruise, Brad Pitt, Antonio Banderas
 Režija: Neil Jordan

U pitanju je jednostveni filmski doživljaj koji se ne sme propustiti. Iako je film iz 1994 godine, i dan danas predstavlja pravi i unikatan mix horora, izvanredne režije i sme komedije. Tom Kruz, praćen glumcima iz samog vrha Holivuda, odlično manevriše postavljenom temom i ulogom koja mu je zadata. Ovo je svakako klasik, pa su sve preporuke na strani ovog hita



Film
JFK
 Kataloški broj: 44
 Žanr: Drama
 Trajanje: 189 minuta
 Glumci: Kevin Costner
 Režija: Oliver Stone

Ovaj film je svakako na više načina probio Kevin Kostnera kao glumca i osvajača ženskih srca. U ulozi advokata na velikom suđenju ovaj izuzetan glumac pokušava da dokaže svoju teoriju vezanu za ubistvo predsednika Kenedija. Kroz nešto više od tri sata filmskog materijala biće vrlo uzbudljivo pratiti tok događaja u sudnici



Film
Fallen
 Kataloški broj: 23
 Žanr: Horor triler
 Trajanje: 107 minuta
 Glumci: Denzel Wahington, Embeth Davidtz, D. Sutherland
 Režija: Gregory Hoblit

Ovo je priča smeštena u sadašnjicu, pod realnim okolnostima i antiherojem koji živi u svačijoj glavi i samo čeka pogodan momenat da se pojavi. Psihološki pritisak, strah i užas su glavni i najjači atributi ovog uvrnutog filma. U svakom slučaju ga pogledajte



Film
Mad Max
 Kataloški broj: 25
 Žanr: SF akcija
 Trajanje: 90 minuta
 Glumci: Mel Gibson
 Režija: Joanne Samuel, George Miller

Legendarno filmsko ostvarenje iz 1979. našlo je svoj put do DVD formata, pa sada imamo priliku da gledamo Mel Gibsona kako se u naslovnoj ulozi bori protiv naše tužne budućnosti. Non stop akcija i sjajan aktin'g unose neverovatnu dozu adrenalina u gledaocu'v krv. Sjajno!

film i dvd



...jednostoj voljni heroj, a u očima zakona kriminalac. Antiheld (Daniel Vozington) je običan čovek koji

Majki se ozbiljno razboljela - nepopravljiva rana

...zaklinje da će po svaku cenu održati sina u živ-
...balom da mu vreme ponestane od...

amentnim šefom policije Monroom (Re



Edm

Cobra

Kataloški broj : 47
žanr : akcija
Trajanje : 87 minuta
Glumci : Sylvester Stallone
Režija : George Pan Cosmatos

Kobra je opasan, moćan i u većini slučajeva pravedan. On drži do sebe i ne dozvoljava nikom da mu staje na put. Zbog svog nezgodnog karaktera i sukoba sa policijom Kobra dolazi u vrlo neprijatne i krvave situacije koje kulminiraju jednom od najboljih akcionih scena ikada snimljenih na filmu. 1986. godinu deluje daleko, ali je ovaj film itekako gledljiv. Klinci koji se tad još nisu ni rodili, obavezno moraju pogledati ovakav klasik.



Folien

Fathers Day

Kataloški broj : 60
Žanr : komedija
Trajanje : 110 minuta
Glumci : Robin Williams
Billy Crystal, Nastassja Kinski
Režija : Ivan Reitman

Odlična komedija sa uvek
odličnim Robin Williamsom i
opuštenim Billy Crystalom je
pravi koktel uživanja je
Osmeš će Vam biti na licu dok
god traje film a to uopšte nije
malo. Kako god bilo, dva
odrasla muškarca bejbsitiraju
adolescenta, a to ne može a
da ne bude smešno i komično.

Film

The lost boys

Kataloški broj : 52
 žanr : Horor
 Trajanje : 97 minuta
 Glumci : Jason Patric, Corey Haim, Klefer Sutherland
 Režija : Joel Schumacher

Nastavljamo u fazonu starih filmova i horora, pa je sledeći izabran film izgubljeni Dečaci, poprilično mračna priča o par momaka koji su blago rečeno skrenuli sa pravog puta. Delo koje se može porediti sa ovim je svakako Deča Kukuruz. Starijim čitaocima je već verovatno jasno kakav je film u pitanju. **Bratstvo**



Film

Practical Magic

Kataloški broj : 63
 Žanr : Ljubavna komedija
 Trajanje : 105 minuta
 Glumci : Sandra Bullock
 Nikol Kidman
 Režija : Griffin Dunne

Zaista divan i topao film o dve kvazi veštice koje na sve moguće načine pokušavaju da se na normalan način priključe svakodnevnom životu i običnom društvu. Iza ovog filma krije se priča o klasnim razlikama koja godinama muči Ameriku. Romantični i zabavno, to bi bila kratka analiza.

011/322-40-40



**Zahvaljujemo se
generalnom sponzoru
DVD rubrike fimi**

Review lista II

Evo i drugog dela Review liste. Kao što smo i obećali, snašli smo se nekako za bonus 1 (kako, bolje da i ne znate) pa je sada spisak kompletan. Na ovaj način možete imati potpun

uvid u kvalitet svih igara do sada predstavljanih u Bonusu, a takođe se nadamo da će vam ovaj spisak pomoći da pronadete dodatne informacije o igrama koje vas zanimaju.

bonus 1

Sony Playstation

Gran Turismo 2/20	Trke	98%
Chocobo's Dungeon 2/22	RPG Avantura	98%
Army Man Air Attack/23	Pucavina	78%
Final Fantasy VIII/24	RPG	98%
Fighting Force 2/26	3D akadna aventura	85%
Vigoriane 2 2nd Offense/28	Pucavina/simulacija	85%
F1 World Grand Prix/29	Simulacija F1	76%
Toy Story 2/30	Platforma	80%
NHL Championship 2000/31	Hokej	73%
Medal Of Honor/33	Pucavina iz prvog lica	87%
Tarzan/34	Platforma	84%
Superstars 2001/36	Moto-trke	70%
Pro Pinball Fantastic Journey/37	Simulacija igrara	87%
International Track & Field 2000/38	Olimpijada	74%
Barbie Race & Ride/39	Držja gra	75%
Amerzone/40	Poim&icki avatara	70%
Muscle Command/41	Pucavina	52%

Nintendo 64

Ice Force Gemini/42	3D Avantura	90%
Mario Golf/43	Simulacija golfa	73%

GB Color

Super Mario Bros Dri/44	Platforma	92%
Chase HQ/44	Akcija	73%
Mt Pac Man/45	Lavirint	84%
Pac Man/45	Lavirint	83%

Dreamcast

Sonic Adventure/46	3D Avantura	92%
--------------------	-------------	-----

bonus 12

Sony Playstation

Ice Effect 2 Retro Hell/25	avantura	85%
UroGrand International/28	fudbal	80%
Metal Slug X/34	Akcija	80%
Penzer Front/30	Strateška simulacija tenka	92%
Puzzle Star Swamp/32	Slaganka	80%
Super Cross 2001/29	Trke kroz motora	77%
TORC Legend Of Ogre Crown/33	Avantura	56%
Toy Story Racers/32	Trke	94%

PlayStation 2

NHL 2001/54	Hokej	88%
Ring Of Red/53	Strateška	80%
Star Wars Starfighter/51	Akcija	80%

Nintendo 64

Bad Fur Day/50	Avantura	98%
----------------	----------	-----

Game Boy Color

3D Ultra Pinball: Twirlide/48	Fliper	84%
Action Man Search For Base X/49	Avantura	84%

Dreamcast

16 Wheeler/38	Trke kamiona	87%
Europe Super League/37	Fudbal	89%
Ferrari F350 Challenge/40	Trke Ferarija	84%
Fighting Vipers/46	Tuca	63%
Iron Aces/45	Akcija	83%
NBA Hoops/42	Košarka	82%
Unreal Tournament/38	Akcija	96%

bonus 13

Sony Playstation

Burnout Bike Boaring/30	Sikljanje na vodi	80%
C-12 Final Resistance/34	Akcija	95%
Dukes Of Hazard 3/37	Trke	74%
Fisherman's Bait 3/27	Fisherman's Bait 3	92%
UMA Manager 2001/26	Fudbal menadžer	88%
Pope Mania 3/27	Logika	60%
Port Blank 3/31	Pucavina	80%
Simmons Wrestling/28	Tuđa sa Sims juncima	41%
Time Crisis 2 Project Trix/23	Akcija	91%
TV Lovers Ultimate BMX/33	Voltnja BMX-a	80%
Tripe Play 2002/32	Bejzbol	89%

PlayStation 2

Army Men Green Rogue: NTSC/149	Akcija	81%
Xengo Master Of Bushido/54	Akcija	94%
Smugglers Run/50	Trke	92%
World Soccer Winning Eleven 5/52	Fudbal	95%

Nintendo 64

Pokemon Stadium 2/48	Avantura	89%
----------------------	----------	-----

Game Boy Color

Racin Ratz/47	Puzzle	81%
Scoby Dool/47	Avantura	81%

Game Boy Advance

F-14 Tomcat/20		
----------------	--	--

Dreamcast

Gun Bird 2/45	Pucavina	80%
MDK 2/36	Pucavina	89%
Taxi 3/38	Trke	86%
Timekyle/38	Skioborbing	85%
Zombie Revenge/40	Akciona akcija	85%

bonus 14

Sony Playstation

Batman Gotham City Racer/123	Trka	60%
Card Sharks/23	Sportovi na vodi	18%
Checkmate/23	Kartške gre	75%
Digimon World 2/30	Sao	69%
FreeStyle Scooter/12	Akcija	76%
Kiss Pinball/33	Trke trolina	10%
Lego Island 2/26	Avantura	82%
Rainbow Six: Rogue Spear/19	Akcija	42%
Rugrats: Totally Angelica/24	Arkada	72%
Space Shuttle/32	10 Pucavina	71%
Submarine Commander/24	Simul podmornice	67%
Virtual KASPAROV/29	Sah	70%

PlayStation 2

ATV Offroad Fury/50	Trke	95%
Extermination/51	Akcija	80%
Heroes Of Might And Magic 3/48	RTS	83%
Winback: Covert Operations/52	Akcija	80%

Nintendo 64

Mario Party 2	Društvena gra	91%
---------------	---------------	-----

Game Boy Color

Inspector Gadget/47	Akcija	85%
Metal Walker/47	TRP	81%

Dreamcast

Beedr/35	RPG	68%
Riva: Schools 3: Burning Justice/36	Tuca	79%
Sires Of Arcadia/38	RPG	97%
Sports Jam/40	Olimpijada	77%
Worms World Party/34	Akcija	79%

bonus 15

Sony Playstation

AI In The Dark: The New Nightmare/27	Avantura	95%
Asienix: Mega Madness/35	Platforma	84%
East...across/38	Lalors	39%
D. Mura's 5: BMX Max Rema/31	Vol BMX-a	82%
Hot Hoffman's Pro BMX/37	Voltnja BMX-a	83%
M-J 2002/30	Bejzbol	83%
Monster Racer/34	Trke Ludivolna	05%
Roland Garros French Open 2001/34	Tenis	62%
Time Hoxey/38	Store hoxey	79%
World Deistr: Europe War jets/36	Pucavina	79%
World's Scar Police Chases/32	Akciona voltnja	75%

PlayStation 2

Cart Fury: Championship Racing/53	Voltnja	85%
Dead or Alive 2: Hardcore/57	Tuca	85%
Fight Fighters: Viggio's Revenge/56	Avantura	86%
Red Faction/58	RPS	82%

Nintendo 64

Genda Seniyaku: Puzzle Kiz/51	Puzzle	88%
-------------------------------	--------	-----

Game Boy Color

Legends of Zelda: Oracles of Ages/52	Avantura	88%
The Simpsons: Treehouse of Horror/52	Avantura	71%

Dreamcast

Coaster World/39	Upravljačka simulacija	70%
Confidential Mission/42	Akcija	84%
Crazy Taxi 2/40	Voltnja taksiu	96%
E.O.S. Exhibition of Speed/49	Trke	86%
Gaite Killers/44	Fudbal menadžer	70%

bonus 16

Sony Playstation

Antez/25	Avantura	56%
Digimon Digital Card Battle/30	Karte	68%
Disney Animals/32	Avantura	91%
Dracula 2: The Last Sanctuary/22	Avantura	89%
Final Fantasy Chronicles/26	RPG	96%
Goofy's Fun House/31	Platforma	70%
Journe The Final Cune/24	Pont&Click avatara	89%
Power Demons/29	Simulacija bagera	73%
Roswell Cones: Aliens: Myths&eg/28	3D akcija	67%
TechnoMage: Return Of Eternity/19	RPG	80%

PlayStation 2

City Crisis/54	Akcija	75%
Dark Angel: Vampire Apocalypse/56	RPG	70%
Gran Turismo 3 A-Spec/51	Voltnja	99%
Klonoa 2: Lunaria's Vail/59	Platforma	95%
Rune 2: Lunaria's Vail/59	RPG	70%
Sly Coopers/55	Avantura	85%
Stretch Panic/62	Avantura	88%
Twisted Metal Black/60	Pucavina	97%

Nintendo 64

Mario Party 3/45	Mini igra	88%
------------------	-----------	-----

Game Boy Color

Commander Keen/50	Akcija	72%
Dragon War/50	FRP	98%

Game Boy Advance

Super Mario Advances/43	Avantura	89%
-------------------------	----------	-----

Dreamcast

Alien Front on-line/37	Akcija	77%
Death Crimson OX/41	Pucavina	17%
Dragon Riders/42	RPG	77%
Dragon Riders: Episodes 1/38	3D platforma	89%
Heavy Metal Gearhead/36	Akcija	87%
Outrigger/34	FPS	80%
Plasma Swords/39	Tuca	76%
Sega Bass Fishing 2/40	Pecanje	87%
Soldier Of Fortune/33	FPS	85%

bonus 17

Sony Playstation

Barbie Explorer/30	Decija	71%
Dance Dance Revolution Disney Mix/123	Muzika	61%
Egypt 1: Helipolis: Prophecy/34	P&C avatara	85%
Hot Wheels Extreme Racing/28	Voltnja	72%
Hugo - Black Diamond Fever/31	Platforma	70%
Land Reuse: Time Racing Adventure/22	Platforma/kina	65%

NBA Shootout 2002/27	Sportska simulacija	79%
Sheep Dog in Wolf/32	Platforma	91%
Spider-Man 2/19	3D akcija	89%
Tales Of Destiny 2/24	Platforma	70%
Ten In Destination adventure/36	Platforma	62%
Tom Teon Pooj's Big Adventure/37	3D pucavina	68%
WWE 2001/28	Sportska simulacija	88%
X-Men Mutant Academy 2/29	Tuca	79%

PlayStation 2

Arctic Thunder/39	Voltnja	15%
ICO/64	3D avantura	97%
MX 2002 Feat. Ricky Carmichael/58	Voltnja	68%
Onimusha Warlords/52	3D akciona avatara	97%
Pony-Dancer Rally/54	Voltnja	60%
Porta-Runner/55	Platforma	70%
Resident Veronika 3/56	Survival horror	70%
Silent Scope 2: Dark Silhouettes/60	Pucavina	80%
Spy Hunter/62	RTS	87%
This is Football 2002/66	Sportska simulacija	83%

Nintendo 64

Mario Tennis/43	Sportska simulacija	89%
-----------------	---------------------	-----

Game Boy Color

Legs Island 2/44	RPG	78%
Shrek/44	Tuca	40%

Game Boy Advance

Casestvalan/50	RPG platforma	92%
Twenty/49	Društvena igra	32%

Dreamcast

Mat Hoffman's Pro BMX/41	Sportska simulacija	85%
NFL 2K2/42	Sportska simulacija	88%
Ooga Booga/38	Akcija	76%
World League Baseball/40	Sportska simulacija	86%

Cob)move igre

IGRICE 18

Sony Playstation

Chronicles/26	Platforma	62%
W/22	Fudbal	83%
W/22	Vožnja	69%
W/2002/31	Menadžerska simulacija	78%
W/43	Pucačine	67%
W/70	Akciona avantura	61%
W/2002/27	Vožnja	79%
W/72	Point&Click avantura	60%
Cyber Chase/23	Platforma	69%
19	Akticija	91%
W/Pro Skater 3/24	Ekstremni sportovi	91%

PlayStation 2

W/2 Age of Kings/58	RTS	73%
W/54	Pecanje	82%
W/ud Wrath of Cortex/150	3D platforma	90%
W/54	Akticija	99%
Auto III/62	Akticija/vožnja	99%
60	Vožnja	95%
W/54	Pucačina & prvog, 40	81%
W/54	Vožnja	8%
W/54	Vožnja	79%
W/57	Akticija & treading, 100	25%
W/57	RPG	81%
W/54	Sportska simulacija	65%

Nintendo 64

W/54	Vožnja	81%
------	--------	-----

Game Boy Color

W/54 The New Nightmare/42	Akticija	68%
W/43	Akticija	50%

Game Boy Advance

W/54 W/54	Trka	76%
W/54 W/54	Trka	90%

Dreamcast

W/54	Koštarka	95%
W/54	Sportska simulacija	96%

IGRICE 18

Sony Playstation

W/54 W/54	Simulacija i vožnja	78%
W/54	Vožnja	75%
W/54	Platforma	88%
W/54	PPS	24%
W/54	Pucačine	31%
W/54	Platforma	80%
W/54	Sportska simulacija	93%
W/54	Platforma	74%
W/54	Akticija	60%

PlayStation 2

W/54	Akticija	92%
W/54	Mudrica	84%
W/54	Platforma	22%
W/54	Fudbal	95%
W/54	Akticija	91%
W/54	3D akciona avantura	82%
W/54	Sportska simulacija	90%
W/54	Ekstremni sportovi	78%
W/54	Vožnja	90%
W/54	Vožnja	88%
W/54	Vožnja	79%
W/54	3D platforma	78%
W/54	Ekstremni sportovi	91%
W/54	Pucačina	77%
W/54	Vožnja	48%

Nintendo 64

W/54 W/54	Svemirsko čudo	89%
-----------	----------------	-----

Game Boy Color

W/54 W/54	Platforma	61%
W/54	Platforma	82%

Game Boy Advance

W/54 W/54	Akticija i vožnja	85%
W/54	Akticija i platforma	88%

Dreamcast

W/54 W/54	Fudbal	75%
W/54	Akticija	76%
W/54	Akticija i avantura	91%

IGRICE 20

Sony Playstation

W/54	Pucačina	72%
W/54	Šah	65%
W/54	Sport	67%
W/54	PPS	74%
W/54	Pucačina	73%
W/54	RPG	65%
W/54	Platforma	43%
W/54	Platforma	70%
W/54	Point&Click avantura	70%
W/54	Simulacija i pecanje	88%

PlayStation 2

W/54	Akticija	92%
W/54	Vožnja	75%
W/54	Snowboard	84%
W/54	Pucačina	76%
W/54	Platforma	60%

Havert Moon/26
Jax And Dexter/23
Legend of Alon D'Ar/38
Maximal/28
NY Race/50
Simpson's Road Rage/34

Nintendo 64

Kirby Crystal Shards/69

Game Boy Color

Zelda Oracle of Seasons/70

Game Boy Advance

Wario Land 4 /66
X Games Skateboarding/168

Dreamcast

Rezz/62
Simpson's 2 /64

X Box

W/54

IGRICE 21

Sony Playstation

W/54	3D platforma	44%
W/54	Fudbal	61%
W/54	Vožnja	10%

PlayStation 2

W/54	Akticija	48%
W/54	RPG	97%
W/54	Letenje/pucačina	89%
W/54	Zimski sportovi	82%
W/54	Akticija	89%
W/54	Vožnja	96%
W/54	Ekstremni sportovi	93%
W/54	Akticija	46%
W/54	Platforma	85%
W/54	Olimpijski	71%
W/54	Avantura	70%
W/54	Vožnja	84%
W/54	RPG	76%
W/54	Trka	88%
W/54	RPG	79%

Game Boy Color

Wendy Every Witch/168

Game Boy Advance

W/54	PPS	90%
W/54	Akticija i vožnja	79%
W/54	Glavna ika	81%
W/54	RTS	86%

GameCube

W/54	3D platforma	87%
W/54	Vožnja i skuter i na vodi	84%

Dreamcast

W/54	RTS	40%
------	-----	-----

X Box

W/54	Brusica	87%
------	---------	-----

IGRICE 22

Sony Playstation

W/54	Platforma	70%
W/54	Platforma	80%
W/54	Akticija i vožnja	60%
W/54	Sportska simulacija	91%
W/54	Ekstremni sportovi	70%

PlayStation 2

W/54	Akticija	89%
W/54	RPG	62%
W/54	RPG	79%
W/54	Akticija i vožnja	84%
W/54	Sportska i simulacija	95%
W/54	Kart racing	85%
W/54	Talikač i špijuni i terak	90%
W/54	Simulacija i komar	71%
W/54	Platforma	82%
W/54	Vožnja	88%
W/54	URS	93%
W/54	Fudbal	58%
W/54	Tuči	65%
W/54	Vožnja	90%
W/54	Sportska simulacija	89%
W/54	Sportska i vožnja	89%

Game Boy Advance

W/54	Strategija	90%
W/54	Akticija	80%

GameCube

W/54	Sportska simulacija	72%
------	---------------------	-----

Dreamcast

W/54	Sportska simulacija	90%
------	---------------------	-----

X Box

W/54	Pucačina	82%
------	----------	-----

BILJA TV

reprodukcija i Marketing

011 33 44 290

rednik i voditelj LILJ MARKOVIĆ

TV YU INFO

ponedeljak 17:30

utorak 14:30

SIEMENS

GLEDAJTE



Ukoliko ste se zaglavili u nekoj igri, ili ne znate kako dalje, pošaljite nam pismo ili e-mail, a mi ćemo ga objaviti. Takođe, ako znate odgovor i možete da pomognete saigraču u nevolji, učinite plemenito delo. Pitanja se postavljaju isključivo pismom ili mail-om

NIKAKO I NIPOŠTO REDAKCIJI TELEFONOM!

Ako ne objavimo vaše pismo, ne ljutite se, budite strpljivi i proverite sledeći broj (osim ako je stiglo više istih odgovora na jedno pitanje ili smo objavili rešenje).

SPISAK SVIH REŠENJA OBJAVLJENIH U BONUS-U

TOMB RAIDER 4 - Broj 1, 2, 3
SILENT HILL - Broj 4
BIOHAZARD: GUN SURVIVOR - 5
RESIDENT EVIL 3: NEMESIS - Broj 6
METAL GEAR SOLID - Broj 7
DRACULA RESURRECTION - Broj 8
FEAR EFFECT - Broj 9
DINO CRISIS 1 - Broj 10
R. E. CODE VERONICA - Broj 11, 12
DINO CRISIS 2 - Broj 13
PARASITE EVE 2 - Broj 14, 15
TOMB RAIDER: CHRONICLES - Broj 16
EVIL DEAD: HAIL TO THE KING - Broj 17
VAMPIRES COUNTDOWN - Broj 18
ALONE IN THE DARK: Kambi - Broj 19
ALONE IN THE DARK: Alina - Broj 20
CHASE THE EXPRESS - Broj 21
DRACULA 2 - Broj 22

SHEEP, DOG 'N' WOLF

✉ Morate da mi pomognete!

Zaglavio sam se na petom nivou. Uspeo sam da uzmem ovcu i da oslobodim Daču. Došao sam sa ovcom do katapulta, ali ovca ne može dostići do GOALA!

Moj mail je tura@net.yu

POMAZEN SVIM!

✉ Dragi redakcio bonusa,

zovem se Jug Petković i pišem po drugi put (prvi put sam pomogao nekom dečku oko FFVIII, mora da me se sećate) i želim da donesem izjavu i da moje pismo (PLEASE!!!!) objavi. Svakome kome treba pomoć oko igrice Final Fantasy 7, 8 i 9 može me bilo šta pitati na moj e-mail (bpetkov@ptt.yu) ili poslati mi pismo na ulicu Sanska 51, 11000 Beograd, ili pak, preko telefona: 011/464-466 ili 063/8469-740. Svakome bi rado pomogao i nadam se da ćete moje pismo objaviti.

METAL GEAR SOLID

✉ Hej!

Pa 'de ste vi do sad? Svi znaju da ste najbolji pa da ne davim o tome. Treba mi pomoć oko gore navedenog naslova. Zapravo, stigao sam u "Canyon". Ne znam kako da pređem Vulkan Ravena. Sledim instrukcije preko radia ali bezuspešno. Da bi se igralo Yr Missions da li mora se prede ceo MGS ili samo mora da se ima sačuvano? Molim vas ako postoje neke šifre za dočeti igrice da ih obavestite. Da li je tačno da postoji neka

kaka da zadavši stražara ako mu priđeš i leđa i brzo pritisakš kvadrat? Molim vas da mi odmah odgovorite čim dobijete ovo pismo. Neću moći ovu još dugo da izdržim!!!! Solid Snake

Sedi - jedan! Nisi ni morao da izdržavaš ovoliko. Pre više od godinu dana, u Bonusu broj 7 je objavljeno kompletno rešenje za MGS

Redakcija

METAL GEAR SOLID

✉ Poz najbolji!

Želim da pozdravim celu redakciju koja sarađuje u pisanju ovog časopisa. Zamolio bih za malu pomoć posebno od Bokija u igri MGS (PSX). Ubio sam bossa sa magnumom i probio još neke zidove na B2 spratu. Pokupio sam F.A.M.A.S i probio dva zida pored lifta. Neki su govorili da moram da postavim C4 na tenk na 1 spratu, ne ide. Neki su govorili da pucam u cev tenka i to ne ide. Ja bih rado naručio propuštene brojeve ali živim u RS.

Možda da naručim stare brojeve i to na sledeći način: Neka ih neko odavde plati a mi ćemo ih poslati, ili možda da pošaljete pare u koverti. Na žalost, platnog prometa nema pa drugačije ne može. Inače rešenje za MGS je bilo u broju 7.

U igri Silent Hill: kojim redosledom se ređaju ploče u bolnici (Mad hatter, turtle...). To je to za sada.

OSTANITE NAJBOLJI.

Ista priča kao za MGS - rešenje je bilo u broju 4

Redakcija

ACTION MAN

✉ Pozdrav Bonusu!

Pošto ste već dva puta objavili šifru za igrice Action Man operation extreme na PSX-u mogli biste da objavite bar jednom šifru za igru "Action man mission extreme". Takođe bi mi mnogo značila šifra za igrice "Crash bandicoot 1" zadnji nivo na PSX konzoli. Hvala unapred!

Vaš verni čitalac Željko Hunjadi
Za igru Action Man smo objavili šifru dva puta malom greškom i ovim putem se izvinjavamo. Za drugi Action Man šifre ne postoje, a što se tiče Crasha, objavljeno je sve sve od šifara što smo uspeali da nabavimo - u broju 19.

Redakcija

VIŠE ODGOVORA

✉ Želim da pomognem Ivanu Đorđeviću u igrici Sheep, dog 'n' wolf. Pošto si skoro sve uradio, moraći da se premakiraš u zeca, da pređeš preko Semovog polja, dođeš do puzzlea (trava uz koju se penješ) i popneš se. Uzmeš "elastič", priđeš drvetu i vežuješ se. Uzmeš daljinski za robota i dovedeš ga do hrane za ovce (letuce) i pridišneš X. Kada robot uzme hranu, zvono će da zazvoni i Sem će pritrčati. Brzo deaktiviraj robota, spusti se (dok si vezan za drvo) i pišaći ti press X, kada ga pridišneš, Kojoć će se uhvatiti za travu, a ti ga vođi do ovce (obavezno travom, jer će u suprotnom -

Kojoć će polutati u vazduh) Ovo poslednje (od dela kada robot uhvati hranu) moraš brzo da uradiš, jer će posle izvesnog vremena, Sem lansirati robota u vazduh svojom pesnicom.

1. Da li neko zna šifre za Metal gear solid?

- Niko

2. (ovo pitanje je isključivo za Galeb) Kupio sam igru Tropico za kompjuter (imam konfiguraciju, imam sve što je potrebno), na kojoj piše: Tropico bonus CD. Kada uključim, piše: install scenario install nešto za Desktop, install screensaver view dnevnike onih koji su pravili igru Molim Vas, ne znam šta da radim.

3. Hoću da kažem Sovanović Daliboru da Maru Aramov može da pređe tako što uzme AUJ300, čučne i ispod bullet proof glass, gađaj brzo Maru u noge i - predao si!

David Jutrsa, zodak@ptt.yu

WAR CRAFT II

✉ Čao Bonusu!

Ja sam redovan čitalac i nikad nisam ni sanjao da ću tražiti pomoć od Vas. Ali došla su teška vremena i zato pomognite!!! Hitno su mi potrebne šifre za "War Craft II". Unapred zahvalan.

Obren Perović

90 MINUTES I NBA 2K2

✉ Pomagajte drugovi!

1. Da li neko može da mi pomogne kako da u igri 90 minutes svoj napravljenog igrača pošaljem u neki jak klub (koliko je to moguće)?

2. Kako se na NBA 2K2 izvodi Alley-op?

XXX

QUAKE 2

✉ Čao Bonusu!

U igri Quake 2 treba pomoć Ivanu iz Zemuna. Šifra glasi: u toku igre prisilni pauzu i otkucaj sledeće 02, 03, 04, 05, 06, 07 - i tim ćeš dobiti neuništivost. Kada završiš igru na Easy nivou snimi poziciju i tada ćeš dobiti dve extra opcije u multiplayer modu

Sada pomoć Željku iz 21 broja: šifra za Test drive 5 je: izaberi opciju za jednog igrača zatim izaberi CUP Race 1 na kraju CHAMPIONSHIP RACE gde će ti se otvoriti mogućnost da uneseš sledeće šifre: RONE-sva vozila, mthree - sve staze, mthree - sve staze u kontra smeru, wrsx - extra mod, nolife - luda vozila, spurt - super arkade mod

QUAKE 1

✉ Čao Bonusovci!

Zaglavio sam u igrici Harry Potter. Upisavao sam troglavog psa (sa frulom koja mi je dao Hagrid) i ušao am u vrata ispred njega. Unutra su biljke koje ne znam kako da uništim. Hermiona mi kaže da moram da imam Insendio magiju a ja imam Filipendo magiju. Ako neko zna odgovor neka pomogne i hvala unapred.

Filip Vukoje, Beograd

pomagajte drugovi

Neiskusni kamperi

Urosh Tomich



Prvi put, nisam ja nikada tvrdio da sam umobolno dobar u igrama, ali činjenica je da sam PROKLETO DOBAR u igrama. Hajde sad, ni u Tekkenu nisam grand-master-of-disaster, iako sam baš PROKLETO DOBAR, ali sa stilom i velikom količinom atraktivnosti jer bitno je da nekog TEHNIČKI otreptim, a ne da se koristi "starij, isprobani FORAMA da bi pobedio". Ja bre ne igram da bih pobedio, već - jednostavno - zato što volim da se igram.

Koliko to nekad uvek loše da ispadne, rečima vam ne mogu opisati, u stvari - LAŽEM, mogu i hoću...

NEISKUSNI KAMPERI

"Ma, brate, mi MORAMO DA SE POJAVIMO, ako ne da izdominiramo, a ono da spasemo svoj obraz! Ja sam nas sve već prijavio i iskeširao, samo da se pojavimo i dobijemo to je to! Nemoj da me izdaš kada si mi najpotrebiji, ovo - neću više BONUS kod tebe da čitam, već ću da ga redovno pazim, samo ako mi učiniš..." - čistać mi je u slušalicu mali obojati prijatelj, sveže naučen na teroriste i anarhiste, ubedjujući me da se zajedno sa drugarčićima pojavim na turniru u CS-u (Counter-Strike), koji je organizovala jedna omanja igraonica na Senjaku. U pitanju je MALA igraonica i MALI turnir na kojem se NEĆE pojaviti nijedna profesionalna ekipa. Mislim, garantovao je da se nijedna profesionalna i poluprofesionalna ekipa neće prijaviti, ali uskoro počinje turnir - za cirka 3 sata, pa ako bismo mi mogli da se dozmamo odmah od njega i da lagano krenemo.

I tako mi krenemo... A nikada ranije nismo prisustvovali turniru, ali - ako, uvek smo bili za nova iskustva. Jesmo mi malo individualno svi dobri, ali nismo uigrani kao ekipa. Kako i da budemo uigrani kada više nismo (kao - odraslo se, bre, mora da se uigrava, Mi nismo anđeli, prim.

lakt), a svi li studiramo nezadovoljno, eskivirajući (posku) ili radimo (hospitarno ili sezonski), pa nemamo vremena da svaku noć igramo po nekoliko sati (već se ograničavamo na satonoćne ekskurzije prilično nedeljno), znam ja da će nas nešto okupati, ali obećam da ću dati sve od sebe. I tako - trojka je lagana, mi smo u sastavu - BoonM (Shakalacka (Ja), Urochidodji (Martin, maloletni navlačka), Drevni (Chami), Smarač (Inja) i Tajbele (Mad Mike), te se prijavimo na turniru onako kako valja i trebuje, pod adekvatnim imenom - Neiskusni kamperi.

Prošao žreb, prvu partiju igramo s timom jednog naloženog kćerka koji se prevashodno isprobavao sa Martinom "kako on nema pojma i kako može da zamisli sa kakvim on to likovima igra", a Martin peni, "oće da ga zakolje zubima. Stiče tom malom ekipa, te ja prepoznajem jednog od njih... Stojke - mali zločudnjak, opšte poznat još dok je bio u talu sa G-ovcima (sa kojima sam upoznat i lično i preko priče, pa bih po-

zdravio Merlina koji me je učio kako da se krećem još u doba Quakea), pa ja tu već vidim kako "neće biti profesionalnih i poluprofesionalnih igrača", a vidim i Riskove i još neke koje neću da reklamiram (jer mi nisu ni rod ni pomoz' bog), već škrgućem zubima, gledajući Martina, shvataam da će sramota biti velika...

JEDAN PORAZ DOCIJE

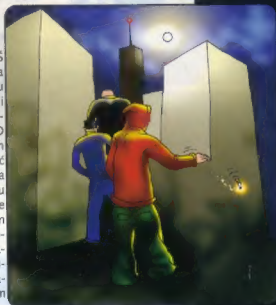
Dobro, tehnički nije bio BAŠ poraz, jer ih je umalo gazda igraonice diskvalifikovao, jer su ustali na pola partije (a kako i da ne ustanu, idu dečica u školu), a OTRESLI SU NAS KAO VOLOVE, ni jednu "ruku" ih nismo dobili, pa vidim, već nam se smeje druga ekipa koja treba da igra s nama... Mi se tu izbedačim, pokunjim, što bi se epski reklo - "Svi junaci nikom ponikoše i u crnu zemlju pogledaše..." ili nešto u tom fazonu, a Martin, onako zajapuren u licu, shvata da mu svi radimo o glavi, nudi se da sam pokrije sve troškove igranja... Krenuo jedan mali da me proziva, a nije logopedica obišao kako valja, a meni proradio žvac, plašim se da mi se ne "otkaci ruka", rastavio bih ga od lica, ne bi ga šest estetskih hirurga skrpilo ni ribarskom mrežom. Rekoh svima - "On je moj, nemoj da ga je neko dodimuo na "terenu", glavom će mi platiti..."

NAKON JEDNE POBEDE

Sada mi ponosno gledamo, a svi se zabrinjavaju - svi koji treba s nama da igraju, opasno smo se oporavili dobivši suparničku ekipu s rezultatom 18-4. Ali, nije ta ekipa tu, treba da dođu, a vidim ja Stojke igra u drugoj postavi (pored one u kojoj je prvo igrao), shvatom ja da je on tu skroz SOLIDARAN i da se prijavio kao igrač u 4 različitke ekipe. Vidim ja da nama ništa od pobeđe nema, ali smo makar obraz sačuvali. Stiče protivnička ekipa, a ja ne verujem - prepoznajem JEDNU od NJIH. Tačniji da budem, Ivanu BASIĆ i još dve njegove drugarice. Hvatam se za glavu, sa Ivanom sam igrao u bivšoj Industriji i znam kako ume da se razigra, pogotovo kada igra sa drugaricama. Čekaju se druga dvojica, "kao jedan im je igrač unutra" (a ja molim boga da nije Stojke, jer ako jeste - džaba igramo), a drugi stiže. Ulazimo unutra, Stojke ostaje da sedi za računarnom, ja penim, udara mi belo pred očima...

KRAJEM TURNIRA

"Ma, dobri smo bili, Jesi li video kako sam POKOSIO STOJKETA u nekoliko navrata" - pitam ja tu Inju, za juprenog u licu, a on se smeška široko, Cami se bedi što nije bio još efikasniji, a Martin beži na utakmicu, kako ga ne bismo upakovali u invalidska kolica... "Zao mi je što nisam onu malu Ivanu kokn'o još koji put - mala bre je OPAKO igra" - kaže Majk, a svi klimamo glavom - "Igra, Inja", kažem ja, "ali da smo bili bolji, vodile bi nas na piće...". "Otkud znaš?", pitaju Inja i Cami. "Ma, dogovarali smo se ja i Majk da ih vodimo ako ih osušimo." "Pa što nam ranije niste rekli, mi bismo se više trudili?". "Ma što da se trudite, ostali biste trudni", kažem ja tu, a Majk zaklapa sa jednim - "Odlični smo bili, ali ćemo drugi put biti bolji, ako bude drugog puta..." "Neće biti drugog puta", kažem ja, "zar niste primetili šta je bilo na samom kraju?" A svi mi u glas kažu - KAKO NISMO PRIMETILI, KADA SU NAS ODRALE KAO VOLOVE...■



besedin

top liste

PC
CD-ROM

PC CD-ROM top 10



01. Dungeon Siege



02. Soldier Of Fortune 2



03. FIFA 2002 World Cup

04. Spider-Man: The Movie

05. Blood Omen 2

06. Heroes Of Might And Magic 4

07. Jedi Knight 2: Jedi Outcast

08. Die Hard: Nakatomi Plaza

09. Warlords Battlecry II

10. Army Men RTS



PlayStation top 10



01. Rayman Rush



02. Alfred The Chicken



03. US Racer

04. Kick Boxing

05. GP Challenge

06. ISS Club Edition

07. Pro Evolution Soccer

08. Yu-Gi-Oh

09. Peter Pan

10. Kirikou

PS2
PlayStation.2

PS2 top 10



01. Metal Gear Solid 2



02. Silent Hill 2



03. Tekken 4

04. Penny Racers

05. Worms Blast

06. Deus Ex: The Conspiracy

07. Fatal Frame

08. Spider-Man: The Movie

09. Herdy Gerdy

10. FIFA World Cup 2002

Be'soft

Beosoft top 10



01. Tekken 4

PS2
PlayStation.2



02. Rayman Rush

PS2
PlayStation.2



03. Spiderman

GB
Game Boy Advance

04. Spider-Man The Movie

PlayStation.2

05. NHL 2K2

PS2
PlayStation.2

06. WRC

PS2
PlayStation.2

07. Worms Blast

PS2
PlayStation.2

08. Penny Racers

GB
Game Boy Advance

09. DOOM

GB
Game Boy Advance

10. Alfred The Chicken

PS2
PlayStation.2

Game Boy je napredovao, a vi?



od 267 din*

Uzmite Game Boy Advance® i osetite snagu najnaprednije ručne konzole ikada napravljene. Sa većim ekranom, svetlijim bojama, odličnom grafikom i digitalizovanim stereo zvukom, ova konzola nije samo nova - već nova generacija.



- Spremite se za potpuno novu generaciju 32-bitnih igara.
- Igrajte sve igre za Game Boy i Game Boy Color koje već posedujete.
- Novi ekran širokog formata (24:7).
- Čak 50% veći ekran znači veća rezolucija, više boja i detaljnija grafika.
- Do 4 igrača mogu igrati istovremeno pomoću link kablova.



GAME BOY ADVANCE

Možete ga naći u svim prodavnicama Beosofta.

* Krediti na 24 i 36 meseci u saradnji sa Jubankom a.d. Beograd



Gospodara Vucića 160, Beograd • Tel: 011/ 30 45 700, 30 45 701
Svetogorska (Lole Ribara) 47, Beograd • Tel: 011/3222 606
Miletićeva 36, Novi Sad • Tel: 021/ 617 038, 064/117 53 36



NINTENDO GAMECUBE™



- Glatko centralni procesor na 485 MHz izrađen u bakarnoj tehnologiji
- Flipper grafički procesor na 162 MHz
- Novi mini DVD format sa neverovatno brzim sistemom učitavanja
- Novi redizajnirani vibrirajući kontroler sa anatomskim rasporedom tastera
- DSP (digitalni zvučni procesor) sa 64 simultanih 3D kanala

300 € *



*** Krediti na 24 i 36 meseci u saradnji sa Jubankom a.d. Beograd**



Gospodara Vučića 160, Beograd • Tel: 011/ 30 45 700, 30 45 701
Svetogorska (Lole Ribara) 47, Beograd • Tel: 011/3222 606
Miletićeva 36, Novi Sad • Tel: 021/ 617 038, 064/117 53 36